AMIGA JOKER

11/94

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 11 NOVEMBER '94
4 399114 907005

5 JAHRE JOKER
Die Jubiläums-Ausgabe

MIT NEUEM LAYOUT, EINGEBAUTEM ROLLENSPIEL UND HEFT IM HEFT!

HEISSE TESTS

RUFF 'N' TUMBLE
KID CHAOS
PINKIE
BUBBLE & SQUEAK
SENSIBLE WORLD OF SOCCER

COOLE UMSETZUNGEN

THEME PARK
UFO
ROBINSONS REQUIEM

TOLLE INFOS

BLEIBT BULLFROG DEM AMIGA TREU?

KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
HANSE – DIE EXPEDITION
RÜSSELSHEIM · BANSHEE
RINGS OF MEDUSA GOLD
RUFF 'N' TUMBLE
KID CHAOS
U.V.A.
!

5 Jahre sind eine lange Zeit...

EDITORIAL

...speziell dann, wenn man sie etwa im Knast verbringen muß. Nun mag mich der eine oder andere Mitarbeiter zwar gelegentlich als Gefängniswärter bzw. Sklaventreiber bezeichnen, dennoch sind die letzten fünf Jahre an uns hier förmlich vorbeigeflogen. Kein Wunder, schließlich waren wir, statt Tüten zu kleben, damit beschäftigt, stolze 50 Ausgaben Amiga Joker (für die Leute mit Rechenschieber im Kopf: das sind rund 6000 Seiten, oder?) zu machen. Und was ist nicht alles passiert, seit wir mit dieser Art der Freizeitgestaltung angefangen haben:

Wir haben den 500er durch seine Blütezeit als König der Digi-Entertainer begleitet und dann voller Zuversicht das CDTV kommen und recht bald wieder gehen gesehen. Wir haben die Positionskämpfe mit diversen Konsolen und natürlich dem erst nach und nach spielfreudig gewordenen PC miterlebt, wurden zuerst von kurzlebigen Nischenprodukten wie dem A500 Plus oder dem A600 und dann von ausgereiften Hardware-Neuheiten wie dem A1200 und dem CD³² überrascht – bis schließlich mit dem Konkurs von Commodore Deutschland ein Tiefpunkt in der hiesigen Amiga-Historie erreicht war. Trotzdem blicken wir zuversichtlich in die nächsten fünf Jahre, hat die englische Commo-Abteilung doch sogar ein neues Amiga-Modell angekündigt.

Fast noch zuversichtlicher stimmt mich, daß Ihr den Joker zum meistgekauften Entertainment-Magazin für die „Freundin" gemacht habt und das schon seit Jahren. Vielen Dank für diese Treue, die uns immer wieder ein Ansporn war und ist. Als Beweis (und quasi als kleines Geburtstagsgeschenk, das bekanntlich die Freundschaft erhält) haben wir uns zum runden Jubiläum auch um eine besonders runde Ausgabe bemüht: Alte wie neue Rubriken erstrahlen ab sofort in noch peppigerem Design, es gibt festliche Preisausschreiben und Specials, sowie natürlich eine neue Ausgabe des „Amiga CD-Joker" – und mit „Dungeon Blaster IV: Schorsch on Fire" auch noch ein brandneues Gaudi-Rollenspiel zum Mitmachen im Heft!

Bleibt mir nur noch, Euch mit all dem viel Spaß, dem Amiga ein langes Leben und uns (zumindest) weitere fünf Jahre so tolle Leser zu wünschen,

Euer Michael

INHALT

Editorial		3
Betriebsgeheimnis		6
Mixer		7
Borgis Branchengeflüster		8
Joker-Rollenspiel:		
Dungeon Blaster IV	TITELSTORY	10
Preview:		
Dragonstone		12
Flight of the Amazon Queen		13
Newsflash:		
Comics & Computer		14
Mailbox		24
Krieger-Comic		30
Up & Down		42
Preisausschreiben:		
Die Töff-Töff Show	TITELSTORY	44
PD-Box		46
Crack		48
Demo Galerie		50
Ruhmeshalle		52
Brork-Comic		52
Know How		53
Know How Index		68
Der große Sonderteil:		
Amiga CD-Joker	TITELSTORY	69
Joker Galerie		80
Impressum		82
Interview:		
Was macht eigentlich Bullfrog?	TITELSTORY	84
Klassiker:		
Amiga Joker – Die Erstausgabe		95
Joker-Comic		96
Budget-Bühne		98
Joker Index		100
Kicker-Cup		102
Radio- und TV-Tips für Freaks		104
Kleinanzeigen		105
Computer-ABC		110
Stromausfall:		
Starfighter Battle Book		112
Mechwars: Kampf um die innere Sphäre		113
Coin Op		114
Joker-Shop		116
Vorschau		118
Inserenten		118
Bezugsquellen		118

PREVIEWS: Freut Ihr Euch schon auf Weihnachten? Falls nicht, hätten wir mit **DRAGONSTONE** und **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN** zwei abenteuerlich gute Gründe für Vorfreude anzubieten! Heiße Fotos und coole Infos zu den Hit-Adventures von morgen auf den
Seiten 12 und 13

DRAGONSTONE

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

KONVERTIERUNGEN: Immer mehr feine Games werden vom PC auf den Amiga geschaufelt, diesen Monat beispielsweise Bullfrogs tolle Rummel-Simulation **THEME PARK**, der strategische Genre-Mix **UFO** und das brutale Survival-Adventure **ROBINSONS REQUIEM**! Frisches DOSenfutter auf den
Seiten 34/35, 36 und 86

THEME PARK

ROBINSONS REQUIEM

UFO – ENEMY UNKNOWN

JUBILÄUM: Fünf Jahre Amiga Joker, das muß gefeiert werden! Etwa mit dem eingebauten Rollenspiel **DUNGEON BLASTER IV: SCHORSCH ON FIRE**, mit vielen Neuheiten im Layout und mit so manchem nostalgischen Rückblick. Gimmicks, Geschenke und Überraschungen ab
Seite 10

DUNGEON BLASTER IV: SCHORSCH ON FIRE

AT

Games im Test

Abenteuer

Crystal Dragon	40	
Robinsons Requiem	86	TITELSTORY
Universe auf CD	74	

Action

Embryo	90	
Guardian	72	
Ruff'n'Tumble	16	TITELSTORY

Geschicklichkeit

Bubble & Squeak	70	TITELSTORY
Kid Chaos	38	TITELSTORY
Litil Divil	71	
Pinkie	20	TITELSTORY
Soccer Kid auf CD	73	
Superfrog auf CD	75	

Simulation

Steel Business	94	
Theme Park	34	TITELSTORY

Sport

Fußball Total	90	
Sensible World of Soccer	22	TITELSTORY
Top Gear 2	88	

Strategie

Cannon Fodder auf CD	74	
UFO – Enemy Unknown	36	TITELSTORY
Zonked	94	

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	98
PD-Games	46

RUFF'N'TUMBLE

ACTION: Auf den Plattformen ist diesen Monat wieder mächtig was los – in Renegades genialem **RUFF'N'TUMBLE**, beim knuddeligen **PINKIE** und mit dem irren **KID CHAOS**! Hüpft einfach zu den **Seiten 16/17, 20 und 38/39**

KID CHAOS

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

EXKLUSIV: Als Weltpremiere präsentieren wir einen Test zu **SENSIBLE WORLD OF SOCCER**, Virgins neuem Geniestreich für Leder-Freaks. Und wer beim angeschlossenen Preisausschreiben gewinnt, wird persönlich im Spiel verewigt! Fußballer dribbeln daher übergangslos zur **Seite 22**

BUBBLE & SQUEAK

MULTIMEDIA: Unser Heft im Heft berichtet diesmal über CD-Tuning in dem Special **WAS KÖNNEN SX-1 & COMMUNICATOR** und stellt Euch pure Silber-Highlights wie **BUBBLE & SQUEAK**, **LITIL DIVIL** oder **GUARDIAN** vor. All das und noch viel mehr im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

LITIL DIVIL

GUARDIAN

BETRIEBSGEHEIMNIS

Die Jubiläumsausgabe ist leider kein Quell ungetrübter Freude, denn es gilt, auch das Ende einer Ära zu betrauern: Nach fünf Jahren legt Oskar die Peitsche des Chefredakteurs nieder – wir werden ihn vermissen!

Noch mehr werden wir ihn allerdings beneiden, denn er will seine Frührente (mit 35 ist Oskar etwa halb so alt, wie er nach fünf Jahren im Dienste des Jokers aussieht...) erst mal mit einem ausgedehnten Urlaub feiern. Was in beruflicher Hinsicht danach kommt, will der Mann mit dem schönen Namen Dzierzynski – wenn es keine Kürzel gäbe, hätte man sie für ihn erfinden müssen – einfach auf sich zukommen lassen, doch wird es wohl nix mehr mit Computerspielen zu tun haben. Wie konnte eigentlich jemand Chefredakteur eines solchen Magazins werden, der schon so bald keine Games mehr sehen kann?

Die Antwort ist ebenso simpel wie überraschend: Ursprünglich wollte sich Oskar beim Joker Verlag als Fotograf verdingen. Er tat dies auf so unnachahmliche Weise (die Frage nach seiner Zeit beantwortete er damals mit „Zeit habe ich zur Zeit leider die ganze Zeit"), daß Michael seine Talente unmöglich allein hinter der Linse verkümmern lassen konnte. Und so wurde aus dem Fotografen ein Schlußredakteur und aus dem Schlußredakteur schließlich ein Chefredakteur – und wahrhaftig ein guter! Zwar hat Oskar nie einen Hehl daraus gemacht, daß sich sein privates Interesse an Spielen weitgehend auf solche mit nackten Tatsachen (weiblicher Natur) beschränkt, doch sein Professionalismus hat ihm dennoch zum hochkarätigen Experten in unserem Metier werden lassen. Wenn er also dieser Tage auf seinem „Moped" in den Sonnenuntergang verschwindet, wird es lange Gesichter bei allen Kollegen geben.

Ihr als Leser werdet vom Machtwechsel im Verlag indessen wenig merken, teilen sich doch unsere langjährigen Top-Redakteure Richard Löwenstein und Joachim Nettelbeck den frei gewordenen Thron des Chefredakteurs – und Monika Stoschek war ja schon vorher Leiterin der Bildredaktion. Trotzdem hätten wir Verständnis, wenn die eine oder andere Träne auf die aktuelle Teststatistik dieser Ausgabe tropfen würde...

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**0**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**0**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**2**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**0**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**0**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**2**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**10**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**6**
Megastark	**(91%-100%)**	**1**
Hit-Ausbeute		**4**
Megahits		**1**

OMEGA Datentechnik GmbH

Junkerstraße 2 • 26123 Oldenburg
Tel : 0441 82257 • FAX : 0441 885408

Fachhandel für PC-IBM kompatible, AMIGA, Philips CD-i, Reparaturservice

FRANK&WALTER BEMI COMPUTER PARTNER

Commodore:

A 2091 SCSI-A2/4000	129,-
A 3640 68040 A3/4000	1298,-
DKB 4091 SCSI-2 Host	598,-

... für A500:

Kickstart 3.0 ROMs	99,-
512 kB RAM-Karte + Uhr	49,-
1 MB RAM-Karte *A500+*	99,-
2/4 MB RAM-Karte + Uhr	249,-
Festplatte 240 MB extern	598,-

... für A600:

2 MB RAM-Karte PCMCIA	279,-
CDROM extern 2speed	439,-

... für A1200:

RAM-Karte 2 MB + Uhr	249,-
RAM-Karte 4 MB + Uhr	359,-
RAM-Karte 28 MHz 2 MB	349,-
RAM-Karte 28 MHz 4 MB	499,-
Aufpreis für CoProz. 68882	80,-
Monitor Microvitec 1438 M	598,-
Festplatte 2.5 120 MB	429,-
CDROM extern PCMCIA - inkl. (CD32 Emu.)	448,-

... für A2000:

Kickstart 3.0 ROMs - Inkl. Umschaltplatine	99,-
Das AMIGA DOS 3.0 Buch	39,-

AMIGA Zubehör:

Piccolo 2 MB WBEmuEGS	779,-
Picasso 2 MB WBEmu	749,-
400 dpi Handy Scanner	249,-
Stereo Sound Sampler	99,-
Video Digitizer s/w	149,-
RGB Splitter farbe	129,-
SIMM 4 MB A4000	329,-
RAMs 4 MB A3000	379,-
CoProzessor MC 68882	99,-

Modems:

AlphaSpeed 14.400 BZT	299,-
ACCEX 28.800 BZT	598,-

Festplatten:

WesternDigi. 210 MB AT	398,-
WesternDigi. 420 MB AT	449,-
Conner 540 MB SCSI-2	698,-
Fujitsu 540 MB SCSI	729,-
Fujitsu 1,08 GB SCSI-2	1298,-

Wechselfestplatten:

SyQuest 105 MB AT	419,-
SyQuest 105 MB SCSI	499,-
SyQuest 270 MB SCSI	699,-
Medium 105 MB	129,-
Medium 270 MB	149,-

CDROM:

Mitsumi FX 001D, AT, 2x	269,-
NEC CDR210, SCSI, 2x	369,-

Drucker:

Citizen ABC-Printer 24N	333,-
Citizen ABC-Printer color	399,-
EPSON Syllus color TIN	1198,-
Canon BJ-200 TIN	499,-
Canon JJC-600 TIN	1198,-

Monitore:

AlphaView EL 15"	649,-
AlphaView DX 17"	1299,-
IDEK MF 8617 17"	1598,-

FAXe:

Canon FAX T18 TER	699,-
Canon FAX B190 TIN	1849,-

AMIGA Software:

Brilliance AGA	189,-
CD AMINET 2	19,-
CD AMINET 3 GOLD	29,-
CD Meeting Pearls	19,-
CD Fish GOLD	39,-

Philips CD-i:

CD-i Player 450	699,-
CD-i Player 210/20	899,-
VideoModule für MPEG	399,-
Dragons Lair MPEG-Game	129,-
7th Guest MPEG Game	119,-
Space Ace MPEG Game	119,-
Palm Springs Open Golf	89,-

VideoCD CD-i / CD32:

"StarTrek VI"	29,-
"Der Prinz aus Zamunda"	29,-
"Sting"	29,-

der ***AMIGA*** lebt besuchen Sie uns

WOC Köln
4.11. - 6.11.94

Alle Preise in DM. Versand zzgl. Verpackung und Frachtkosten zzgl. Frachtversicherung auf Wunsch. Preisänderungen (aktuelle Tagespreise erfragen) und Irrtümer vorbehalten.

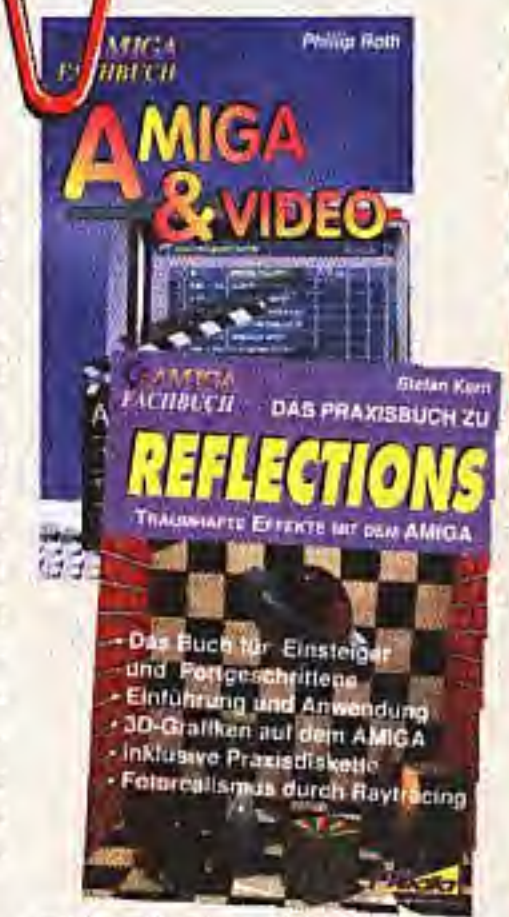
MIXER

SPRECHENDE BILDER

Eine preisgünstige Alternative zum teuren ISDN-Bildtelefon offeriert jetzt der Ponton Verlag: Einfach das „AVIS Videophone" zwischen Rechner und Modem installieren...

...schon werden zusätzlich zum Ton auch Bildsignale (z.B. von einem Camcorder) über jede reguläre Telefonleitung geschickt und am Empfänger-Monitor dann in einen bewegten „Film" umgesetzt. Alle zwei Sekunden erfolgt dabei ein Update des 96 x 76 Pixel großen SW-Bildchens, was genügt, um etwa Mimik und Gesten des Anrufers zu übermitteln. Das AVIS-Paket ist für Amiga, Mac und PC erhältlich und ermöglicht systemübergreifende Kommunikation. Die erforderliche Hard- bzw. Software und eine Anleitung werden mitgeliefert; der Preis liegt bei 190 Mark für die Grundausstattung und 350 Mark für einen Doppelpack. Mehr dazu bei: **Ponton Verlag, Tel.: 0511/62 70 32**

BILDER-BÜCHER



Zwei aktuelle Druckwerke haben uns aus dem Media-Verlag erreicht, beide beschäftigen sich mit Optik & Amiga – und sind doch grundverschieden.

So lehrt das **Praxisbuch zu Reflections** von Stefan Kern auf ca. 360 Seiten den Umgang mit den Versionen 2.0 und 2.5 des leistungsstarken Raytracers. Von der Installation über AREXX bis hin zum Bumpmapping sind alle Funktionen ausführlich erklärt, eine Disk mit Beispielmotiven ist im Preis von 49,90 DM enthalten.

Eine 150 Seiten knappe Einführung zum Thema **Amiga & Video** liefert Phillip Roth: Die Vor- und Nachteile der Amiga-Modelle werden angeschnitten, Grundsätzliches wie Genlock, Blueboxing oder die zur Video-Nachbearbeitung nötige Hard- und Software erläutert. Fortgeschrittene Digi-Regisseure sind hier zwar trotz beigelegter Disk an der falschen Adresse, alle anderen wenden sich mit 39,90 DM in der Kralle an: **Media Verlag, Tel.: 08387/80 52**

LEICHTER LERNEN

Die populären Lernprogis aus der Reihe „Teach me Amiga!" erfahren ebenfalls ein Update: Der komplette „Grund- und Aufbauwortschatz" mit seinen 5.000 Vokabeln und 1.000 Satzzusammenhängen wird demnächst auf einer 49 Noten teuren Datendisk präsent sein – fein säuberlich nach Sachgebieten wie Wirtschaft, Finanzen oder Medizin geordnet. Zu haben bei: **Unsigned Division, Tel.: 06007/72 18**

VOXELSPACE AM AMIGA

Spektakuläre Voxel-Grafik im Stil von „Comanche" war bislang die Domäne der DOSen – jetzt wollen die Mannen von Alcatraz/Max Design auch den Amiga in den Voxelspace katapultieren!

Die Österreicher haben nun ein entsprechendes 3D-Grafiksystem namens **Megaspace** entwickelt, das zum ersten Mal bei der Wirtschaftssimulation „Oldtimer" zum Einsatz kommen wird: Ein integriertes Autorennen soll durch hügelige Landschaften führen, wie man sie am A1200 so detailliert noch nie gesehen hat...

BESSER KOPIEREN

Der finanzielle Engpaß bei Cachet ist überwunden, ein US-Investor gefunden – und schon kriegen die Kunden ein prima Update für „X-Copy"!

Das berühmte Kopierprogramm ist damit nun multitaskingfähig, kann Disks auf Festplatte sichern und holt mehr Leistung aus der Cyclone-Kopierhardware heraus. Wer das Software-Update für 20,– DM bzw. das Servicepaket (inkl. Cyclone V2.4 und einer Eintrittskarte zur „Computer '94" in Köln) für 100 Märker nutzen möchte, melde sich bei: **Bletchley/Cachet Updateservice, Tel.: 06222/61 47 3**

Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER

DAS OLDTIMER-VIDEO

Die bekannten Austro-Softler von MAX DESIGN haben sich zur Vermarktung ihres neuen Supertitels „Oldtimer" etwas einfallen lassen: ein Demo-Video.

Gegen eine Schutzgebühr von 6,– DM erhält man das Band voller Infos und Demos zum Spiel bzw. den Töff-Töffs, von denen es handelt – die Sieger unseres Wettbewerbs auf Seite 44 kriegen es sogar gratis. Und weil das Video wirklich eine Schau ist, hier die Bestelladresse: **Max Design, Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn**

DER TREULOSE JULIAN

JULIAN EGGEBRECHT, seines Zeichens Spiele-Stardesigner und Boß von Factor 5 („Turrican"), ist seiner Freundin untreu geworden! Nein, nicht der, die er im letzten Heft geheiratet hat, sondern dem Amiga. Kürzlich produzierte er nämlich ein „Indiana Jones"-Game für Videokonsolen, und zwar im Direktauftrag von Lucas Arts – bloß von einer Konvertierung war nie die Rede…

AMIGA-NOTSTAND

Habt Ihr in den letzten Monaten mal versucht, einen Amiga zu kaufen? Dann werdet Ihr festgestellt haben, daß nahezu nichts mehr geht – in großen Kaufhäusern sieht's nicht besser aus als bei kleinen (Versand-)Händlern.

Und wenn man doch mal einen erwischt, so wird man glatt um etwa 900,– DM erleichtert, obwohl der 1200er noch vor wenigen Monaten für schlappe 600 Mark angeboten wurde! Der Grund liegt auf der Hand: Seit COMMODORE DEUTSCHLAND Konkurs angemeldet hat, ist die Liefersituation immens angespannt.
Trotzdem sieht die Lage gar nicht sooo übel aus, denn die Jungs um DAVID PLESANCE, den Chef von Commo-UK, wollen alle Rechte, Patente und Rohstoffe einschließlich der kanadischen und englischen Niederlassung kaufen. Sobald man den Zuschlag erhält (was jeden Tag passieren kann), wäre eine Neuaufnahme der Produktion in Schottland gewährleistet. Und dann könnte bereits im Frühjahr 96 ein neuer Hi-Tech-Amiga vom Band laufen, der zum Preis des 1200ers die Leistungen des 4000ers um ein Vielfaches übertreffen soll!

DER FAKTOR X

X-BASE, die neue Computer- und Videospiel-Show des ZDF, startete mit prima Einschaltquoten: Die Premiere sahen etwa 600.000 Zuschauer – die Pannen der Liveshow werden sie wohl auch gesehen haben…

Doch live ist eben live und aller Anfang bekanntlich schwer. Wer trotzdem dranbleibt, kann zukünftig ja mal an einem von vier „externen" X-BASE-Terminals persönlich bei der Sendung mitmischen! Dazu müßt Ihr Euch lediglich in einem der vier folgenden VOBIS-Stores einfinden: **Bremen, Steinsetzer-Str. 15 – Berlin, Rudower Str. 132 – Hamburg, Friedrich-Ebert-Damm 111 – München, Schwanthalerstr. 40**

DIE JOKER-CD

Die Branche flüstert nicht nur, sie redet lauthals über die neue JOKER-CD – kein Wunder, finden sich darauf doch gleich sieben Kultereignisse auf einen Schlag!

Da hätten wir z.B. einen interaktiven Comic, ein großes Video-Interview mit MICHAEL LABINER und natürlich das umwerfend komische Game rund um die Redaktion. Vorläufig haben zwar leider nur PC-Besitzer mit CD-ROM etwas davon, aber die kriegen für ihre 49 Märker hier mehr als anderswo für das Doppelte! Solltet Ihr dazugehören, lautet die Bestelladresse ganz unvermutet: **Joker Verlag, „Joker Shop", Bretonischer Ring 2, D-85630 Grasbrunn**

UFO

ENEMY UNKNOWN

BEFEHLIGEN SIE DIE STREITKRÄFTE DER ERDE IM KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR

ERHÄLTLICH FÜR A1200, A500, CD32 UND IBM-PC

"Das beste Spiel, das ich je gesehen habe." **97%**

COMPUTER GAME REVIEW

1999. Sie haben die Kontrolle über die XCom, die von den Regierenden der Welt eingerichtet wurde, um eine außerirdische Bedrohung zu bekämpfen, die die Erde terrorisiert.

Zunächst werden Sie die langsameren UFOs scannen, verfolgen und abschießen - doch das ist erst der Anfang! Wann immer ein UFO abstürzt oder landet, müssen Sie zur Stelle sein. Sie führen eine Truppe bewaffneter Soldaten von Gebäude zu Gebäude und von Straße zu Straße und benötigen dabei all Ihre taktischen Fähigkeiten, um die Außerirdischen gefangenzunehmen oder zu vernichten.

Falls Sie Ihre ersten Missionen erfolgreich abschließen, werden Ihre Wissenschaftler und Ingenieure die Technologie der Außerirdischen kopieren, um stärkere Waffen und Fluggeräte für Ihre Streitkräfte bauen zu können. Stück für Stück ergibt sich so ein furchterregendes Bild von Ihrem unbekannten Gegner und seinen wahren Wünschen und Zielen. Und dann gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um ihn zu stoppen!

Eins ist sicher - es wird nicht einfach!

S T R A T E G I E

MICROPROSE

Abbildungen zeigen IBM-PC-Screenshots. Tatsächliche Wiedergabe kann variieren.

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

Fünf Jahre Amiga Joker, das schreit ja förmlich nach einer weiteren Folge unseres berüchtigten Solo-Rollenspiels zum Mitmachen. Und damit endlich wieder Ruhe herrscht, haben wir nachgegeben: Hier kommt das Abgefahrenste seit Michaels etwa 12 Jahre nicht mehr gewechselten Autoreifen!

Weil dieser Rolli speziell für Joker-Leser erdacht wurde, dürft Ihr hier Eure Vernunft und das letzte bißchen Verstand (soweit vorhanden…) getrost im Kühlschrank lassen, denn nach Logik sucht man in den irren Abenteuern um den Berufsirren Schorsch traditionell vergebens – was Ihr statt dessen finden werdet, ist ein originalgetreuer Abdruck des Joker-Dungeons, denn diesmal wird direkt im Verlag geblastert! Und wenn Ihr jetzt noch viel Sinn für Nonsense, ein wenig Papier, 'nen Bleistift und einen ganz normalen, sechsseitigen Würfel (das einzig Normale an diesem Game!) besitzt, dann kann der Spaß beginnen.

WAS BISHER GESCHAH

Vor zweieinhalb Jahren lief uns das erste Mal der Schlitzophrene Schorsch über den Weg, ein ehemaliger Insasse der Haarer Nervenheilanstalt und Ein- bzw. Ausbrecher von Weltformat. Nach zwei haarsträubenden Abenteuern, in denen er den Verlag um erkleckliche Geldsummen erleichtern wollte (was die Leser aber in Gestalt von Joker-Mitarbeitern zu verhindern wußten, weshalb sie Michael auch jeden Abend in sein Nachtgebet einschließt), heuerte er dann bei Alberto Geldzini, dem ungekrönten König der Lire-Fälscher, als Leibwächter an. Wie sich zumindest die Einjährigen unter Euch erinnern werden, endete der dritte Teil der Saga schließlich damit, daß Schorsch unserem Boß im Auftrag seines neuen Paten eine als Feuerversicherung getarnte Schutzgeldforderung zukommen ließ. Da Mike aber lieber sein Geld als irgendein Feuer schützt, hat er natürlich nix berappt, ergo lag heute früh folgender Zettel im Briefkasten: „Uah-har-har! Lirää! Gäld-ääääh! Fümpf Millionän Lirää in Schliesfach 0815 auf Hauptbanof bis heutää Abent oda Eua Verlach bräännt! Huar! Schlitz-huää!"

An der Echtheit des Dokuments kann leider kein Zweifel bestehen – eines solch blumigen Stils bedient sich außer dem Schlitzer niemand sonst auf dieser Erde. Mithin ist es also wieder mal an Euch, eine Verlags-Verbrennung zu verhindern, indem Ihr eine kleine Nachtwache einschiebt. Aber: Wer seid Ihr eigentlich?

DAISY

Ihr habt immer geglaubt, abgesehen vom Fressen und den dazu gelegentlich nötigen Überfällen auf leichtsinnigerweise herumliegende Kalorien verfüge unsere Redaktionstöle über herzlich wenig Fähigkeiten? Weit gefehlt – der Wauwau ist ein hochintelligenter und hingebungsvoller Wachhund, wenn auch mit lumpigen 15 Lebenspunkten nicht unbedingt 'ne deutsche Dogge.

PETRA

Unsere Abo-Verwalteuse könnte normalerweise keiner Fliege was zuleide tun – aber um Fliegen geht's hier ja auch gar nicht. Und von Normalität kann man sowieso nicht reden! Mit Daisy hat sie die 15 Lebenspunkte gemein, aber vermutlich kann sie eventuelle Brandstifter viel leichter einwickeln als die rauhbauzige Hündin. Wo sollte die auch Finger hernehmen?

WALTRAUD

Walli ist auch bekannt als „die Frau mit dem Duden". Radikal merzt die Schlußredakteurin Vertippeler aus und kuriert Komma-Chaos ebenso wie kranke Klein- und Kroß…, äh, Großschreibung. Tja, und wenn das noch nicht reichen sollte, um impertinenten Infiltranten zu imponieren, dann helfen der rabiaten Dame vielleicht ihre stolzen 25 Lebenspunkte?

BIG MIKE

Freilich, so ein kleines Feuerchen würde die teuren Heizkosten ersparen – allerdings nur dann, wenn da die Leserbriefe gemütlich im Mülleimer (Michaels patentierte Joker-Zentralheizung) prasseln. Zur Rettung des übrigen Verlagsinventars wirft unser Boß hingegen all seine Raffinesse und all seine 25 Lebenspunkte in die Waagschale!

STEFFEN

Drei Faibles hat der Ober-Franke: Pferderennen, Fußball und verdrahtete Cyberpunk-Rollenspiele. Was das mit dem flammenden Inferno zu tun hat? Keinen Schimmer, aber bei soviel F-Lauten könnte es doch immerhin sein, daß der flitzophrene Forsch einen Fehler macht, oder? Und wenn nicht, dann stehen dem Redakteur zumindest 19 Hitpoints zu Gebote.

Überlegt Euch die Entscheidung gut, denn mit jedem dieser „Helden" verläuft das Abenteuer anders! Jetzt braucht Ihr nur noch im Index nachzuschauen, auf welcher Seite Ihr welche Textblöcke (bzw. den Grundriß) findet, um dann bei Abschnitt eins zu beginnen…

Abschnitte					
1-9	10-19	20-29	30-43	44-54	55-60C
32	49	57	79	82	101
Seiten					

BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE.
HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Für AMIGA und PC

Vom DFB empfohlen.

Bundesliga Manager Hattrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:
Hier nur eine kleine Auswahl:

- Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
- Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
- Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.

PC (VGA 256 Farben)

Amiga (256 Farben)

- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsystem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungsmeldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel. Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktewertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...

...alle weiteren 2798 neuen Features in der ausführlichen Informationsbroschüre anfordern!

Bonus-Paket:
- **Umfangreiche Informationsbroschüre**
- **Spielbare Demo-Diskette**
- **Fan-Schal mit Sammlerwert**

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:
SOFTWARE 2000
Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

AMIGA PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

Dragonstone

Core Design im Arbeitsrausch: Auf die Adventures „Heimdall 2" und „Universe" folgte das Actionspiel „Banshee" – und darauf folgt nun ganz folgerichtig ein neues Actionadventure!

Obwohl: Eigentlich hätten wir dieser Tage ja mit „Skeleton Krew" gerechnet, doch statt Knochenmänner zu schicken, lassen die Engländer erst mal Drachen steigen. Und tatsächlich geht es hier ums Schweben, schwebt doch ein Geist gemütlich durch seine Dimension, als ihm plötzlich und unerwartet eine menschliche Gestalt verpaßt wird. Damit nicht genug, er wird auch noch auf die Erde gebeamt, wo er sich als waffenstarrender Recke auf einer Waldlichtung wiederfindet. Aber hatte da nicht irgendwann irgendwer irgendwas von einem Dragonstone geflüstert?

Da der geistliche Held offenbar von allen guten Geistern verlassen wurde, wird es fortan am Spieler liegen, sieben lange und grafisch sehr unterschiedlich gestaltete Levels nach dem Drachenstein abzugrasen. Da sie allesamt im finstersten Mittelalter angesiedelt sind, muß sich unser Ex-Gespenst in Gestalt eines blondgelockten Jünglings nun mit jeder Menge Raubrittern und Monstern herumschlagen und sein(e) Leben gegen die wilden Affenhorden eines Bösewichts namens Agon verteidigen. Doch selbst die Flora ist hier nicht ganz ungefährlich, denn fleischfressende Pflanzen warten nur auf vorwitzige Heldensprites – kurzum, dem Schwert bzw. Feuerknopf wird nicht viel Ruhe vergönnt sein.

Den kleinen grauen Zellen allerdings auch nicht, schon weil die gesprächigen Einwohner dieses Fantasy-Reichs gerne mal das eine oder andere Item an den Mann bringen wollen oder wertvolle Tips zu späteren Gefechten geben. Das erfordert Hirnschmalz und Kombinationsgabe, ganz zu schweigen vom verzwickten Aufbau der einzelnen Ebenen, der ein klarer Fall für eifrige Kartographen ist. Daß natürlich auch ein paar Action-Standards wie fiese Fallen, mysteriöse Steinkreise à la Stonehenge oder Teleporter nicht fehlen dürfen, ist eh klar. Zumal die Programmierer für das fertige Gameplay eine leckere Mischung aus viel „Chaos Engine" und ein wenig „Heimdall 2" versprechen…

Wir können Euch indessen jetzt schon eine sehr gelungene Präsentation versprechen, denn unser Vorabmuster tat sich mit stimmiger Grafik in 3D-Vogelperspektive, wunderbar weichem Scrolling und teilweise ganz erstaunlichen Effekten hervor – insbesondere das „Zerpixeln" des Screens war bislang eine Domäne von Power-Konsolen wie dem Super Nintendo. Der Sound war leider noch nicht ganz fertig, aber der solide Handlingmix aus Joystick und Tastatur wußte bereits voll zu überzeugen. Und weil uns Core Design davon überzeugen konnte, daß Dragonstone noch lange vor Weihnachten in den Shops sein soll, rechnen wir auch fest mit einem Test für die kommende Ausgabe.

(mic)

THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Habt Ihr es langsam satt, auf Konvertierungen von Lucas Arts zu hoffen, die dann doch nicht kommen? Euch kann geholfen werden: Bei Renegade importiert man nun ein australisches Mega-Adventure für den Amiga!

Was die Company der Bitmap Brothers da zwischen Känguruhs und Bumerangs aufgetan hat, soll uns in Kürze zurück ins Jahr 1949 katapultieren und ist eine wahnwitzige Veräppelung der gerade damals so populären Serien um tapfere Helden, vollbusige Blondinen und verhinderte Weltenherrscher:

Man schlüpft in die Bomberjacke von Joe King, einem furchtlosen Piloten für alle Fälle. Er soll in Rio das Filmsternchen Faye Russel aufsammeln und zum Drehort ihres neuen Streifens in den seinerzeit noch nicht ganz so schütteren Regenwald fliegen. Nach einem kurzen Intermezzo mit dem Erzrivalen Anderson schwirren Joe, Faye und Mechaniker Sparky in Richtung Dschungel ab, wo sie ein Gewitter auf den Boden (der Tatsachen) zwingt. Und weil das Trio nun wohl oder übel per pedes unterwegs ist, macht es bald mit wirren Missionaren, zu groß geratenen Pygmäen und einem Amazonenstamm mitsamt seiner titelgebenden Königin Bekanntschaft. Jetzt geht der Spaß erst richtig los, denn der Geheimbund Floda plant, die kämpferischen Dschungeldamen mit Dinosauriergenen zu „veredeln" – was eine prima Monsterarmee für den größenwahnsinnigen Dr. Frank Einstein abgäbe...

Bis unser Bruchpilot die Weltordnung wieder hergestellt und die Liebe der feschen Oberamazone gewonnen hat, sind über 100 Locations zu überstehen. Damit dabei zumindest das Handling keine Probleme macht, werden sich alle Aktionen bequem per Mausklick auf die übersichtlichen Icons und das Inventory am unteren Bildschirmrand durchführen lassen, während eine Karte schnelles Reisen mit Parallaxscrolling verspricht. Die ersten Screenshots versprechen indessen einen Abenteuer-Leckerbissen, der womöglich sogar die Konkurrenz bei Sierra oder Lucas Arts in puncto Präsentation relativ alt aussehen läßt! So werden für die vielen amüsanten Multiple-choice-Plaudereien die Konterfeis der über 40 Charaktere bisweilen sogar bildschirmfüllend gezeigt, und stimmige Sound-FX ergänzen die Musikstücke des allseits bekannten Klangzauberers Richard Joseph auf das atmosphärischste. Da bedarf es schon fast keiner Erwähnung mehr, daß fein animierte Zwischensequenzen den Handlungsfaden weiterspinnen werden.

Erwähnen sollten wir indessen unbedingt noch den Namen der australischen Newcomer, die hier unter den Fittichen von Renegades Tom Watson am Amiga für Furore sorgen wollen: Interactive Binary Illusions. Nicht minder erwähnenswert wäre noch, daß die „Turrican"-Macher von Factor 5 mit der deutschen Übersetzung betraut wurden und daß der Amazonenflug zu Weihnachten auf allen Amigas starten soll – mit eigenen Versionen für Normalos, AGA-Abenteurer und CD-Piloten! (st)

COMICS & COMPUTER

Im Rahmen des Comic-Fests im Münchner Kulturzentrum Gasteig war eine Sektion den Bildergeschichten am Computer gewidmet – ein ehrenwertes Ansinnen, dessen praktische Umsetzung nicht ganz überzeugen konnte...

Normale Comics?

Iron Man entstand am Computer

So waren hier zwar thematisch durchaus passende Produkte wie Virgins Adventure „Beneath A Steel Sky" oder mit „Sam & Max" auch Lucas Arts' abenteuerliche Versoftung eines US-Comics vertreten, doch bewies man bereits bei der Historie wenig Sachkompetenz: Als Beginn der Entwicklung wurde etwa „Reisende im Wind 2" (das auf einem französischen Comic aus den 80ern basiert) genannt, während die legendären 8-Bit-Comics von Infocom und Accolade unerwähnt blieben.

Auch bei den aktuellen Highlights konnte die Retrospektive ihrem Anspruch nicht gerecht werden, dominierten hier doch ältere Games oder gar solche für Nintendo-Konsolen das Feld – interessante Beispiele wie den stark von Comics inspirierten Bildschirmschoner „Johnny Castaway" oder das noch anstehende Comic-Ereignis „King's Quest VII" unterschlug die von Siemens produzierte Veranstaltung dagegen. Aber jener Ausstellungsteil, der sich den am Computer produzierten Comics widmete, war einen genaueren Blick wert: Hier erfuhr man in Wort und Bild, daß 1984 mit dem SF-Werk „Shatter" der erste vollkommen am Computer geschaffene Comic von Mike Saenz und Peter Benno Gills erschien. 1988 erhielt der Pionier Saenz (Mac-Usern ist er wegen seiner Erotik-CDs ein Begriff) dann Lob für die digitale Gestaltung seines „Iron Man", zwei Jahre später schickte er in der Ausgabe „Digital Justice" Batman in den Cyberspace. Andere Werke weniger bekannter Autoren, darunter der erste deutsche Comic, der am Computer entwickelt wurde, vervollständigten die Ahnengalerie. Daneben waren auch interaktive Computer-Comics zu sehen, die Palette reichte vom älteren „Maloney's" bis zum brandneuen „Freex". Schade bloß, daß mit „Maus" ausgerechnet eines der wichtigsten Exponate andauernd abstürzte. Die „Wilhelm Busch Erlebnis CD" von Data Becker fiel dann gänzlich in die Schublade für Skurrilitäten und die Vorführung von Pionierfilmen der Computeranimation (z.B. die bereits zehn Jahre alten Klassiker „Luxo Jr.", „Tin Toy" und „Knickknack" von John Lasseter bzw. Pixar) aufgrund des verwaschenen Bildes am LCD-Projektor ins Wasser. Insgesamt war's also ein eher unprofessioneller Event, was den Fans jedoch wenig auszumachen schien: Neben den signierten Ausgaben gingen besonders beinharte Comics mit Gewalt- und Sex-Szenen weg wie warme Semmeln. Und weil sich unter den Käufern sehr viele junge Kids befanden, fragt man sich schon, weshalb die BPS so gut wie nie Comics auf den Index setzt – wo man diesbezüglich in Bonn von Computergames doch so begeistert ist... (mm)

Comicspiele in der Vitrine

Mönsch, die Biene Maja!

RUFF 'N' TUMBLE

Das Plattform-Wunder

Wunder über Wunder: Dieses Action-Highlight hat ein englisches Team mit dem deutschen Namen „Wunderkind" verbrochen, was ja an sich schon verwunderlich ist – aber nun haben sich die Newcomer doch tatsächlich als echte Wunderkinder erwiesen!

Im Wald geht's sprunghaft zu

Pst, hier kommt ein Geheimraum

Voll geladen!

Obzwar Jason Perkins (Programm) und Robin Levy (Grafik) schon eine ganze Weile im Geschäft sind, hat mit Sicherheit noch kein Mensch je vom Wunderkind-Team gehört. Wie auch, schließlich haben sie den Namen ja nur spaßeshalber für ihre erste und einzige Koproduktion ausgesucht; mittlerweile geht man schon wieder getrennte Wege. Und das ist mehr als schade, ist Ruff'n'Tumble doch nicht weniger als das derzeit beste Actiongame für den Amiga:

Der Held der Show ist Ruff Rogers, ein kleiner Balg, der gerne mit Murmeln spielt. Eines Tages rollt so ein Kuller in ein Kaninchenloch, und Ruff wird zu einer männlichen Alice – er landet nämlich im Plattform-Wunderland. Dort geht es allerdings recht handfest zu, denn nicht umsonst steht der englische Ausdruck Ruff 'n' Tumble für deftige Keilereien. Wer dagegen eine zweite Hauptfigur namens Tumble erwartet hätte, sieht sich getäuscht; die war zwar mal geplant, wurde im Sinne eines perfekten Solospiels jedoch wieder fallengelassen. Und so muß Ruff die neu entdeckte Welt eben ganz alleine von Dr. Destiny und seiner Tinhead Army befreien.

Die feindlichen Blechköpfe (und alles, was es sonst noch wagt, sich zu bewegen) nimmt der Lümmel mit einer vorausblickend mitgebrachten MP aufs Korn, herumliegende Wertgegenstände wie Münzen oder Murmeln werden am Levelende gegen Bonuspunkte verrechnet. Weil aber Generatoren massig neues Kanonenfutter produzieren, die Gegner mehrere Treffer wegstecken und die Startwumme auch mal heißlaufen kann, ist man gut beraten, sich nach Lasern, Flammenwerfern, Smartbombs, Unverwundbarkeitskapseln, zusätzlichen Herzchen für den Energiebalken oder Extraleben umzusehen. Überhaupt sollte man den Karnickelbau tunlichst genau absuchen, denn viele Extras sind gut versteckt, und wer nicht alle Murmeln findet, darf den Level auch nicht verlassen. Die insgesamt 16 Abschnitte sind mitunter riesengroß, enthalten Geheimräume bzw. Bonuslevels und verteilen sich auf vier Grafik-Welten: den Fantasywald, die Mine, eine Blechschädelfabrik und zum Schluß Dr. Destinys Schloß. Hat unser Held sämtliche Zwischen- und Endgegner einer Welt von der Plattform gepustet, findet er zwar auch die besiegten Feinde auf dem Konto wieder, bloß gibt es für letzteres leider keine Highscore-Tabelle. Immerhin kann jede Wunderwelt mit einem Paßwort angewählt werden, außerdem wird hier immer fair gespielt. Trotz derber Raufereien bleibt Ruff mit

Lavendel? Quatsch, Lava!

ein bißchen Grips und Kalkül stets Sieger, wobei sich seine Fähigkeit, auch nach oben oder diagonal zu ballern, als ebenso nützlich erweist wie sein Talent, in Deckung zu gehen, wenn er selbst unter Beschuß steht. Dennoch sollte der Spieler seine drei Anfangsleben immer scharf im Auge behalten, denn das Game ist nicht eben einfach – an ausgesuchten Gemeinheiten wie etwa Gegnern, die durch Einbahn-Energieschranken ballern, hat man selbst als Action-Profi zu knabbern. Was die Präsentation betrifft, mag man kaum glauben, daß dies keine AGA-Grafik ist, denn so prachtvolle Metall-, Glas- und andere Effekte hat der Amiga einfach noch nicht gesehen. Läuft Ruff etwa in eine Höhle hinein, wird es dunkler, und beim Verlassen ganz realistisch wieder heller; die Tauchgänge im Unterwasser-Abschnitt der Minenwelt bleiben unvergeßlich, später gibt es mehr brodelnde Lava als bei einem Vulkanausbruch, in der Dosenfabrik sprühen so viel Funken, daß es für ein ganzes Silvesterfeuerwerk reichen würde, und die Feinde fahren in herrlichen Explosionen gen Himmel. Mag dabei das eine oder andere Feature auch an vorangegangene Grafikwunder wie „Turrican 3" oder „Lionheart" erinnern, so erweist sich Ruff'n'Tumble hier letztlich doch als Meister aller Klassen. Das Spiel verliert nämlich auch bei einem ganzen Screen voller Sprites nicht an Tempo, lediglich das Scrolling ruckelt hin und wieder ganz dezent. Aber angesichts der genialen Animationen schämt man sich direkt, dieses Mängelchen überhaupt zu erwähnen…

Ja, selbst der Soundtrack ist eine Wucht, denn Jason Page hat für die Wunderkinder mitreißende rockige Hymnen komponiert, die der sensationellen Optik qualitativ nicht nachstehen. Zugegeben, auch manche der Sound-Effekte hören sich verdächtig bekannt an (z.B. nach „Silkworm"), aber insgesamt ist die stimmige Akustik nun mal voll überzeugend. Und wenn es um Spielbarkeit und Gamedesign geht, setzt Ruff'n'Tumble ohnehin Maßstäbe – etwa so, wie es seinerzeit der erste „Turrican" tat. Es ist also wirklich ein Jammer, daß dieses Meisterwerk von Wunderkind ein Einzelstück bleiben soll. Man kann nur hoffen, daß die Bitmap Brothers ihrem Ruf als Zugpferde im Renegade-Stall gerecht werden und mit „Chaos Engine 2" oder „Z" nicht gegenüber diesem Megahit zurückfallen. Die Meßlatte liegt jetzt jedenfalls schon verdammt hoch… (mm)

Das Wasser steigt und steigt …

Fledermausplage im Schloß

Achtung, Torpedos und Minen voraus!

Das Spiel in seiner „blauen Phase"

MEGA HIT

RUFF 'N' TUMBLE
(RENEGADE)

PLATTFORM-ACTION

91%
„SPITZE!"

GRAFIK	92%
ANIMATION	90%
MUSIK	92%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	92%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Rosa Zeiten?

PINKIE

Millennium kündigte sein neues Plattform-Alien auf Messen und in Pressemitteilungen vollmundig als den unterhaltsamsten Hüpfer aller Zeiten an – doch große Versprechungen provozieren große Enttäuschungen…

Tuning für das Pinkie-Pod

Ein Blick auf die Oberwelt

Dabei hätte dieses außerirdische Gegenstück zu Paulchen Panther schon rein optisch alle Voraussetzungen gehabt, um im Gedränge der Plattform-Stars angenehm aufzufallen: Mit seinem unwiderstehlichen Hundeblick stiehlt Pinkie jedem Klempner oder Turbo-Igel locker die Schau. Auch sein Spielkonzept ist grundsätzlich ganz solide, aber eben nicht mehr. Um in der ersten Genre-Garnitur mitmischen zu können, hätte es zumindest mehr Farbe und vor allem weniger Ruckelscrolling und unfaire Stellen gebraucht.

Erst mal erinnern Pinkies Abenteuer an die seines Nintendo-Kollegen „Mario", denn von einer frei begehbaren Oberwelt aus startet man in rund 60 Plattform-Levels. Durch fünf zu Beginn anwählbare Welten (Eis, Lava, Organo, Höhle oder Wasser) soll das rosarote Alien laufen bzw. hüpfen, um versteckte Dino-Eier aufzuspüren und in seinem Gefährt, einem High-Tech-Einrad mit dem sinnigen Namen Pinkie-Pod, zu verstauen. Zwar sind einzelne Abschnitte ohnehin auch mal zu Fuß zu durchqueren, doch lohnt es schon, in Pod-Tools wie eine Steinfaust, Schwimmflügel oder eine Sprungfeder zu investieren. Denn in seinem Vehikel ist Pinkie gegen alle Feinde (Robbis, Bienen etc) immun, zudem garantiert der eingebaute Expandersitz mit Teleskoparm auch problemloses Erreichen höherer Plattform-Regionen.

Ähnlich wie beim brandaktuellen CD-Titel „Bubble & Squeak" soll also auch hier die Zusammenarbeit mit einem Partner (in diesem Fall das Pinkie-Pod) für Abwechlung im Gameplay sorgen, während man sich über verschlungene Wanderwege, durch Schwimm- oder Flugabschnitte quält. Doch will der Funke trotz einiger origineller Sammelextras, witziger Endgegner und versteckter Geheimkammern nicht recht zünden, was zum größten Teil wohl an Schlampereien im konkreten Design-Detail liegt. So geht schon bei einmaligem Feindkontakt eines der anfänglich fünf Leben flöten, und auch sein treues Gefährt ist man zu Beginn ziemlich schnell los – das Nachfolgemodell gibt's aber natürlich nur in der Oberwelt…

Genau diese Wanderung zwischen den Welten killt jedoch viel vom Spielspaß, denn Pinkie unterstützt keine Zweitfloppy, geschweige denn eine Festplatte: Bei den gebotenen Nachlade- und Diskwechsel-Orgien sieht man bald nur noch rot statt rosa! Das „Ruckling" ist auch so eine Sache, die wenig detaillierte Grafik eine weitere, und die dürftigen Animationen der Sprites schon wieder eine. Ob fetzige Musikstücke, passende Sound-FX und eine ordentliche Steuerung diese Scharten auswetzen können, darf somit bezweifelt werden – aber vielleicht heißt es ja wenigstens bei der kommenden CD-Version mit Intro und 256 Farben „Think Pink"? Dieser Fassung hätte man jedenfalls eine rosarote Testbrille beilegen müssen, um uns von ihren Hit-Qualitäten zu überzeugen. (rl)

Bitte nicht schlagen!

PINKIE
(MILLENNIUM)

JUMP & RUN

70%
„NA JA"

GRAFIK	68%
ANIMATION	63%
MUSIK	76%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Das Fußballfest

„Sensible Soccer" nimmt seit langem eine Sonderstellung im Amiga-Stadion ein und wurde auch immer wieder leicht verbessert – doch dieses Game stellt alle seine Vorgänger in den Schatten!

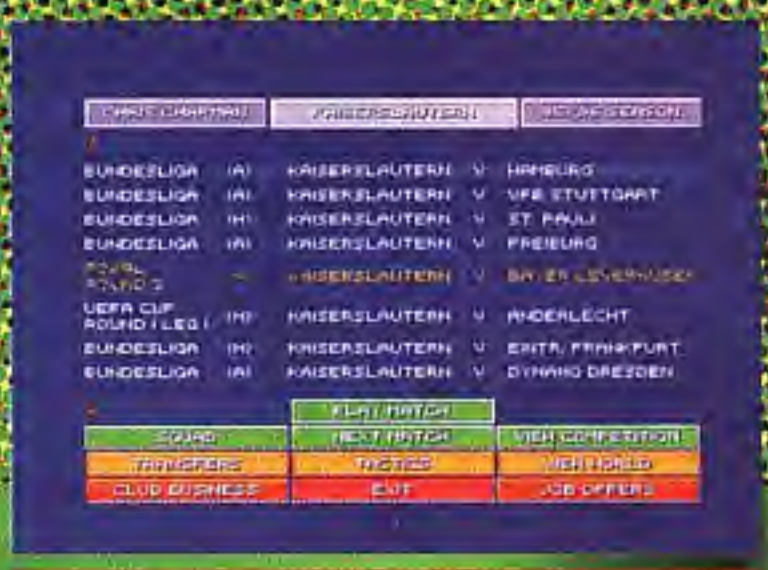
Während die „Saison 1992/93" und die jüngste „International Edition" nämlich wenig mehr als Updates des Urprogramms waren, wurde hier die Rasen-Action um einen kompletten Managerteil erweitert – so was gab es ja zuletzt im vier Jahre alten „Player Manager"... Man kann sich vom kleinsten Club bis zur Nationalmannschaft hochbolzen, und wer selbst mit der Champions League nicht zufrieden ist, entwirft eben ein eigenes Turnier mit allen Schikanen. Da dürfen dann bis zu 64 Mitspieler antreten und haarklein die Taktik für jede Begegnung ausbrüten: Falsch positionierte Cracks bringen auch tatsächlich nur einen Bruchteil der ihnen möglichen Leistungen auf dem Spielfeld. Dort geht es übrigens noch variantenreicher als gewohnt zu; z.B. müssen gefoulte Spieler nun richtig leiden, bis der Onkel Doktor kommt.

Wir hingegen kommen jetzt zum brandneuen Strategieteil, und der ist zwar nicht ganz so komplex wie „Bundi Hattrick", dafür aber doppelt so schnell in den Griff zu bekommen. So braucht man hier schon mal keine seitenlangen Verträge, um etwa Litti aus Japan heimzuholen; das entsprechende Budget genügt. Richtig, man hat *alle* Spieler aus *jeder* Profiliga der Welt ins Programm gepackt, und zwar mit Haut und Haar (-farbe), Position, Können und Wert. Alles in allem sind somit mehr als 22.000 Kicker aus über 1.400 Teams vertreten, dazu alle Nationalmannschaften und internationalen Pokale. Für diesen Test lag uns allerdings die englische Version vor, während die deutsche Fassung mit weiteren Feinheiten aufwarten wird – aber wozu gibt's alle vier Wochen einen neuen Joker? Genau, im nächsten Heft können und werden wir Euch über die überarbeitete Version informieren.

Und weil auch noch ein wenig Platz für unseren tollen Wettbewerb bleiben muß, sei nur noch kurz angemerkt, daß grafisch kein Quantensprung stattgefunden hat; auch die Statistiken sind eher zweckmäßig geraten. Der Sound allerdings ist besser geworden, und das Joystick-Management hat man perfekt im Griff. Wenn es um Action und Management geht, kommt der neue Weltmeister also von Sensible Software! (mm)

Spieler und Fanblock in den richtigen Trikots

Tausche gegen Litti – mit Wertausgleich!



Kaiserslautern in der Saison 95/96

WILLKOMMEN IM JOKER-TEAM

Eine ganze Mannschaft aus Joker-Lesern darf in „Sensible World of Soccer" beim Joker Team mitkicken! Wer also in der Verkaufsversion vertreten sein will, sollte uns eine Karte mit seinem vollen Namen und zwei bevorzugten Spielpositionen wie Torwart oder Stürmer schicken und dabei keinesfalls die Haar- (dunkel oder blond) und die Hautfarbe (weiß bzw. schwarz) vergessen. Weil der Release schon kurz bevorsteht, müssen wir die Sieger leider bald auslosen: Einsendeschluß ist der 5. November.

JOKER VERLAG
„JOKER-TEAM"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
(SENSIBLE/RENEGADE/VIRGIN)

FUSSBALL-SIMULATION

87%
„WELTKLASSE"

GRAFIK	58%
ANIMATION	73%
MUSIK	71%
SOUND-FX	85%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	90%

VARIABEL

PREIS DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT

Da in dieser Ausgabe ohnehin jede zweite Einleitung einen Hinweis auf das Jubiläum enthält, sparen wir uns hier jeden Kommentar zum neuen Layout, dem eingebauten Rollenspiel und sonstigen Geburtstags-Highlights – und konzentrieren uns ganz auf die aktuelle Korrespondenz. Gut, was?

Leserbriefe

KICK & RUSH

In der letzen Mailbox hatte ein Leser das Problem, keine passende Kickstart-Umschaltdiskette für seinen A1200 zu bekommen, um auch ältere Spiele zum Dienst am AGA-Rechner zu überreden. Hier die Lösung: Für drei Märker gibt's die „Amiga Kickstart 1.3" unter der Bestellnummer PU 096 bei H.E.P., Postfach 3152, 58820 Plettenberg (Tel.: 02391/12 84 7, Fax: 02391/14 85 89).
Doch nun zu etwas komplett anderem: Ihr solltet der Demo Galerie mehr Seiten spendieren! So könnte man auch einen Index unterbringen, wo alle Demos der letzten Monate verewigt sind; auch die nicht vorgestellten. Denkt mal darüber nach, und sagt mir zum Schluß bitte noch, ob „NBA Jam" in näherer Zukunft für den Amiga oder das CD³² umgesetzt wird.
schlägt Jens Könemann aus Münchehagen vor.

Erst mal besten Dank für die Info im Namen von Jens Bevermann, wir würden uns gerne revanchieren. Bloß gibt es über eine Konvertierung des Basketball-Knallers keine offizielle Stellungnahme vom Hersteller, und die Demo Galerie scheint uns für eine monatliche Rubrik eigentlich umfangreich genug. Aber wie wäre es vielleicht demnächst mit einer einmaligen, aber großen Marktübersicht zu den aktuellen Demos?

ALLES ERLAUBT?

Das Kopieren von Vollpreis-Spielen ist ja nun verboten, aber es gibt doch z.B. auch PD oder die Werbespielchen. Wie schaut es damit aus, darf man die kopieren und für ca. 5,– DM verkaufen? Oder nehmen wir spielbare Demos bzw. überhaupt Demos, etwa die aus Eurer Demo-Galerie. Und was ist mit Demos, die man z.B. mit dem Demomaker selbst gemacht hat?
lotet Sascha Krenn aus Ottweiler seine Verdienstmöglichkeiten aus.

Public Domain heiß ja nicht umsonst zu deutsch soviel wie „öffentliches Eigentum" und darf daher ohne weiteres weitergegeben werden. Bloß sind die erwähnten Werbespiele und Demos eben nicht immer PD, hier muß man sich schon im konkreten Einzelfall erkundigen. Bei selbstgestrickter Soft hingegen sollte im Handbuch des jeweiligen Demomakers ein Passus zu finden sein, der die Frage des Urheberrechts regelt.

GEISTERWERBUNG

Es verwirrt mich doch schon, daß immer behauptet wird, Commodore sei pleite, während andererseits noch jede Menge Werbung geschaltet wird – etwa in diversen Computerzeitschriften oder auch im Fernsehen bei „Sea-Quest".
wundert sich Armin Pratz aus Griesingen.

Sorry, aber zumindest Commodore Deutschland existiert tatsächlich nicht mehr – was hierzulande derzeit noch an entsprechender Werbung läuft, ist damit überholt. In England sieht die Lage freilich schon wieder ganz anders aus...

DER SHOPPING-GURU

1) Warum berichtet Ihr nichts mehr über Daisys neue Fönfrisuren? Mein Dackel möchte gerne wissen, was bei den Weibchen so Mode ist.
2) Der CD-Joker ist ja eine nette Idee, aber warum gönnt Ihr ihm nur gewöhnliches Papier als Cover? So übersieht man ihn leicht, oder man verpaßt schnell das Ende und findet sich dann im Heft nicht mehr zurecht!
3) Was in Eurem Mogel-Special so drinstand, wußte ich eigentlich alles schon. Warum habt Ihr Euch nicht breiter über Cheat-Such-Progis ausgelassen?
4) Wenn ich ein Programm schreibe, das nach den Regeln des „Schwarzen Auges" Kampfsimulation betreibt, Zufallsereignisse ermittelt und dergleichen mehr, benötige ich dann irgendwelche Genehmigungen? Und wie sieht es mit WB, CLI bzw. Shell, AmigaBasic usw. aus? Kann ich Grafiken, Clip Arts etc. aus solchen Paketen verwenden, wie sie z.B. Mallander anbietet?
5) Warum erweitert Ihr Euren Shop nicht mal ein bißchen? Ich denke da z.B. an Joker-Mäuse, Joker-Sticker, Tastaturabdeckungen, Joker-Screensaver (animierte Figuren von Brork, Krieger, Joker usw. laufen über den Monitor), Joker-Bücher („Die Sklaven hinter den Kulissen"), Joker-Notizblöcke, Pinnwände...
stellt Immo Köster aus Zülpich-Unleserlich seine immense Vorstellungskraft unter Beweis.

1) Wieso, ist Dein Köter womöglich vom anderen Ufer?
2) Wir sagen es Dir ja nur ungern, aber Du bist bisher der einzige, der es schafft, sich in einem zehnseitigen Sonderteil zu verlaufen...
3) Die besagten Cheat-Such-Progis sind eigentlich nur für Leute interessant, die tüchtig programmiertechnische Vorkenntnisse mitbringen – das Special war indessen als Hilfestellung für Otto Normalzocker gedacht.
4) Um auf Nummer Sicher zugehen, empfehlen wir Dir, bezüglich DSA direkt bei Fan-Pro (Postfach 1416, 40674 Erkrath, z.Hd. Werner Fuchs) nachzufragen; die Workbench und ihre Teilprogramme dürfen ebenfalls nicht so ohne weiteres verwendet werden. Ansonsten kommt es darauf an, ob die Software PD oder Shareware ist, wobei in letzterem Fall Verhandlungen wohl unvermeidlich sind.
5) Prima Idee! Der Anfang ist mit dem Joker-Archiv und der Joker-Telefonkarte ja auch schon gemacht.

Da habt Ihr doch neulich glatt behauptet, daß der A1200 langsamer als ein 486 DX2 sei. Na schön, aber die beiden kann man auch nicht vergleichen! Nimmt man statt dessen einen A4000/40 mit 33 MHz gegen den erwähnten PC, dann sieht die DOSe bloß noch Rücklichter! Des weiteren wird behauptet, der Amiga könne grafisch nicht mithalten – Ihr habt wohl noch nie einen Amiga am Multisync-Monitor gesehen? Höchste Auflösung mit 256.000 Farben, das wird am PC ganz schön teuer. Und wem das nicht reicht, der kann sich gerne noch eine spezielle Grafikkarte zulegen. Am PC kauft man ja auch eine bessere Karte, wenn einem das Standardmodell nicht reicht, oder? Wenn es also Amiga-Spiele gibt, die den 4000er nicht richtig unterstützen (so viele sind es übrigens gar nicht), dann liegt das ganz allein an Euch! Denn während im PC Joker beim neuesten „Wing Commander"-Modell ganz locker darauf hingewiesen wird, daß man sich doch nun gefälligst einen Pentium kaufen soll, regt man sich am 500er-Amiga darüber auf, daß der Katzen-Killer ruckelt. Das Computer-Hobby kostet nun mal Geld, und genau da liegt der Hund begraben: PC-Usern kommt es ganz normal vor, immer mal wieder ein paar Tausender für neue Hardware lockerzumachen, aber mit dem 1200er (gut aufgerüstet durch 6 MB RAM, 210-MB-Festplatte und Multisync-Monitor) hätte man eine echt geniale Zockermaschine, die nicht jedes halbe Jahr ein neues Motherboard benötigt. Wenn ich da an Leute denke, die sich nur zum Textverarbeiten 'nen Pentium hinstellen... Ich arbeite jetzt seit vier Jahren beruflich am PC und kann mich nur wundern, daß sich so viele Leute so einen Scheiß andrehen lassen. „Word Perfect", „Corel Draw" oder „Power Point" sind überladen mit Funktionen, die kein Heimanwender je braucht, und „Windows" bringt mich wirklich zum Weinen. Also nutzt endlich Euren 4000er und entwickelt z.B. ein Bewertungskästchen, bei dem sich exakt ablesen läßt, welches Game auf welcher Amiga-Variante wie gut läuft!
fordert Siegfried Otto aus Ensheim.

Ohne hier näher auf die technischen Vor- und Nachteile des 4000ers eingehen zu wollen, bleibt doch der Tatbestand, daß dieser Rechner von Anfang an wenig Gegenliebe bei den Käufern fand – uns die Schuld für mangelnden Support geben zu wollen, ist daher schier lächerlich. Auch sind wir diese ewigen Vergleiche langsam leid, denn ein Amiga ist nun mal kein PC (zumindest nicht im landläufigen Sinn) und ein PC kein Amiga. So werden DOSen-Games halt so erstellt, daß sie via Grafikkarte laufen, während Amiga-Spiele für den eingebauten Grafik-Chip programmiert werden, weshalb spezielle Grafikkarten hier eben nur selten für schnellere Optik oder eine höhere Auflösung sorgen. Wir erwarten daher von Konvertierungen naturgemäß auch keine 1:1-Umsetzung, aber doch jede Qualität, die im Bereich des technisch Machbaren liegt. Soviel zu „Wing Commander"; „Corel Draw" und „Windows" interessieren in diesem Zusammenhang wenig, und daß der A1200 eine geniale Zockermaschine mit einem tollen Preis-/Leistungsverhältnis ist, meinen wir auch schon gelegentlich erwähnt zu haben...

Letztens habe ich auf dem PC eines Freundes die Mega-Simulation „Comanche" gespielt und bin immer noch enttäuscht darüber, daß uns Amiganern solche Sahnestücke vorenthalten werden – dabei wären Umsetzungen solcher Games technisch doch durchaus machbar, oder? Und überhaupt, wieso werden am Amiga eigentlich keine Voxel verwendet? Noch was: Vor einiger Zeit versuchte ich, mein kaputtes „Wing Commander" bei einem sonst sehr

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Ambermoon	79,95
Anstoss	69,95
Anstoss World Cup Edition	59,95
Apocalypse	59,95
Armour Geddon 2 – Codename Hellfire	49,95
Aufschwung Ost	69,95
Battle Field Creator	69,95
Battle Isle 2 *	89,95
Beneath a Steel Sky	89,95
Bob's Bad Day *	69,95
Burning Rubber	59,95
Burntime	79,95
Campaign 2	79,95
Caribean Desaster *	79,95
Chartbreaker *	79,95
Darkmere	69,95
Death or Glory	89,95
Der Clou	79,95
Der Schatz im Silbersee *	89,95
Der Trainer	69,95
Die Siedler	89,95
Dream Web	89,95
Dune 2	59,95
Dungeon Master 2 *	79,95
Elfmania	59,95
Elite 3 *	69,95
F1	59,95
Fields of Glory *	79,95
FIFA Soccer *	89,95
Hanse - Die Expedition	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95
Heimdall 2	79,95
History Line	79,95
Ishar 3	69,95
Jurassic Park	59,95
K 240 – Utopia 2	59,95
Kick Off 3	49,95
Kid Chaos	49,95
Kings Quest 6 (dt.)	89,90
Kolumbus	79,95
Lollypop *	69,95
Lost Vikings	89,95
Mad News *	79,95
Mr. Nutz	59,95
Overlord *	89,95
Perihelion	59,95
Pizza Connection	89,95
Quarter Pole *	69,95
Quick *	59,95
Rings of Medusa Gold	79,95
Rise of the Robots *	79,95
Robinsons Requiem *	59,95
Rott 'n' Tumble *	49,95
Rüsselsheim	69,95
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95
Shadow of the Comet *	85,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95
Simon the Sorcerer	79,95
Spaceward Ho!	79,95
Starlord	79,95
Sternenschwert (DSA 2) *	79,95
S.U.B. *	69,95
Syndicate	69,95
Syndicate Data Disk *	39,95
Theme Park *	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
World Cup USA '94	59,95
Zeppelin *	79,95
Zero *	69,95
Zonked *	59,95

Games speziell für A1200

Aladdin *	79,95
Banshee	69,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	89,95
Kings Quest 6 *	69,95
Magic of Endoria *	79,95
Sim City 2000 *	69,95
S.U.B. *	69,95
T.F.X. *	89,95
Theme Park	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95

Amiga CD 32

Hier nur eine kleine Titel-Auswahl – weitere erfragen!

Common Fodder	69,95
Fields of Glory *	79,95
Megarace *	79,95
Theme Park *	79,95
UFO – Enemy Unknown *	79,95
Amiga CD 32 (Grundgerät)	349,95

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad	49,95
Competition Pro Joystick	ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick	ab 24,95
Quickjoy I	7,95
Quickjoy Supercharger	19,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

A-Train	39,95
Alien Breed Special Edition	29,95
B-17 Flying Fortress	39,95
Battlehawks 1942	39,95
Blastar	19,95
Blob	19,95
Body Blows	39,95
California Games 2	19,95
Chaos Engine	39,95
Chuck Rock 2	19,95
Cool World	9,95
Doglight	39,95
Dragons Lair 3	29,95
Dune (dt.)	39,95
Elite 2	39,95
Erbe des Throns	29,95
F-19 Stealth Fighter	39,95
F-117 A Nighthawk	39,95
Falcon	29,95
Grand Prix	29,95
Gunship 2000	29,95
Go for Gold	29,95
Great Courts 2	29,95
Hard Drivin' 2	29,95
Hunt for Red October 1 + 2	je 19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	39,95
Indianapolis 500	39,95
Ishar 1	19,95
Ishar 2	29,95
Jack Nicklaus Golf	39,95
Kings Quest 4	39,95
Lionheart	49,95
Lotus Trilogie	49,95
M1 Tank Platoon	39,95
Mad TV	29,95
Manchester United Europe	39,95
Mig 29	39,95
Monkey Island 1	29,95
Monkey Island 2 (dt.)	39,95
Nick Faldo Golf	29,95
North & South	29,95
One Step Beyond	29,95
Pang	19,95
Patrizier	39,95
Pirates	29,95
Populous & Promised Lands	39,95
Prime Mover	19,95
Prince of Persia	39,95
Push Over	19,95
Railroad Tycoon	29,95
Seek & Destroy	29,95
Shadoworlds	19,95
Silent Service 2	29,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.)	je 39,95
Skidmarks	29,95
Sleepwalker (dt.)	19,95
Streetfighter 2	39,95
Superfrog	19,95
Terminator 2	29,95
Transarctica	19,95
Trivial Pursuit	39,95
Turrican 1 + 2	je 19,95
Ultima 5	19,95
Ween	19,95
Wing Commander (dt.)	39,95
Winter Olympics	29,95
Winzer	9,95
WWF 1 + 2	je 29,95
Zak Mac Kracken	39,95
Zool 2	39,95

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation	129,–
ext. Festplatten für A500, z.B. 200 MB	ab 599,–
Kickstart-Umschaltplatine	ab 39,95
Maus für alle Amigas	39,95
RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	59,95
RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	199,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	89,95
RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	25,95
Staubschutzhaube für alle AMIGA-Computer	19,95
Staubschutzhaube für Monitor	39,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 0,99

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren Gesamtkatalog für AMIGA an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,– bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,– versandkostenfrei!

Bestellannahme
Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Laden- & Versandanschrift
Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

I WANT YOU

Ladenöffnungszeiten: Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

Jetzt anrufen und bestellen:

(0 24 03) 21 188

Bergrather Str. 16 a · 52249 Eschweiler

VERSAND 99

AMIGA 500/600/2000

Alien 3	A	47,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Apidya	A	24,99
Apocalypse	A	47,99
Arcade Pool	A	24,99
Armour Geddon 2	A	47,99
Aufschwung Ost	V	59,99
Award Winners Gold	A	67,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer, Zool)		
Battletoads	A	35,99
Benefactor	A	59,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Bump 'n' Burn	A	54,99
Bundesliga Manager 3	V	79,99
Cannon Fodder 2	A	i. Vorb.*
Caribbean Disaster	V	67,99*
Chaos Engine	A	47,99
Chartbreaker	V	i. Vorb.*
Civilization	V	77,99
Crash Dummies	A	35,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V	74,99
Death or Glory	V	79,99
Der Clou	V	67,99
Die Siedler	V	79,99
Elfmania	A	47,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
F 17 Challenge	A	26,99
Fantastic Dizzy	V	47,99
Fields of Glory	**V**	**67,99**
FIFA International Soccer	V	54,99*
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Hattrick!	V	67,99*
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
Indiana Jones IV (**ANGEBOT**)	A	47,99
International Sensible Soccer	V	35,99
Ishar 3 - The 7 Gates of Infinity	V	69,99
Jimmy Connors Great Courts 2	A	24,99
K 240	A	54,99
Kick Off 3	V	47,99
Kind of Magic 4	V	67,99
(Benetech, Elysium, USS John Young 2)		
King's Quest 6	**V**	**59,99**
Kingpin	A	i. Vorb.*
Kult of Speed	A	i. Vorb.*
Lemmings 2 - The Tribes	A	59,99
Lords of Power	A	74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)		
Lords of the Realm	V	59,99*
Lucas Arts Classic Adv	**V**	**79,99**
(Indiana Jones 3 Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken)		
Mad News	V	67,99*
Manchester United Pr.L.Cha.	V	59,99
Marvin's Marvellous Adventure	A	i. Vorb.*
Micro Machines	A	47,99
Missiles over Xerion (**ANGEBOT**)	A	39,99
Monkey Island 1 (**ANGEBOT**)	V	35,99
Monkey Island 2 (**ANGEBOT**)	V	47,99
Monopoly (**ANGEBOT**)	V	39,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
Overlord - The D-Day Campaign	E	59,99*
Oxyd Magnum	A	47,99
Perihelion	A	47,99
Pinball Illusions	A	i. Vorb.*
Pinball Special Edition	A	39,99
(Pinball Dreams und Pinball Fantasies)		
Pizza Connection	V	79,99
Prime Mover	A	54,99
Quarter Pole	V	59,99*
Qwak	A	26,99
Quik	A	54,99*
Rings of the Medusa Gold	V	67,99
Robinson's Requiem	V	59,99*
Ruff & Tumble	A	47,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99*
Sensible Golf	A	i. Vorb.*
Sierra Soccer "World Challenge"	V	47,99
Sim Classics	**V**	**67,99**
(Sim City, Sim Ant, Sim Life)		
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Spacewald Ho!	A	67,99
St. Thomas	V	47,99
Stardust	A	35,99
Theme Park	V	59,99*
Tubular Worlds	A	54,99
Turrican 3	A	54,99
UFO - Enemy Unknown	**V**	**67,99**
Universe	**V**	**54,99**
Uridium 2	A	47,99

AMIGA 1200 / 4000

Aladdin	A	54,99*
Alien Breed 2	A	54,99
Anstoss	V	67,99
Anstoss World Cup Edition	V	54,99
Arcade Pool	A	24,99
Banshee	A	47,99
Body Blows	A	26,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99*
Bundesliga Manager 3	V	79,99
Chaos Engine	A	47,99
Civilization	V	67,99
Der Schatz im Silbersee (Karl May)	V	67,99*
Der Clou	V	67,99
Elfmania	A	47,99*
Fields of Glory	**V**	**67,99**
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Hattrick!	V	67,99*
Heimdall 2	V	59,99
Impossible Mission 2025	A	67,99
International Sensible Soccer	V	32,99
Ishar 2	V	54,99
Kick Off 3	V	59,99
King's Quest 6	**V**	**59,99**
Lion King	A	54,99*
Magic of Endoria	V	i. Vorb.*
Morph	A	59,99*
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Robinson's Requiem	V	59,99*
Rüsselsheim (Detroit)	V	59,99
S. U. B.	V	54,99*
Sim City 2000	V	79,99*
Sim Life	V	79,99
Simon the Sorcerer	V	79,99
Star Trek - 25th Anniversary	V	67,99
T. F. X.	A	67,99*
Theme Park	**V**	**64,99**
Total Carnage	A	54,99
UFO - Enemy Unknown	**V**	**67,99**

AMIGA CD 32

Alien Breed Sp. Ed. + Qwak	A	47,99
Arabian Nights	A	47,99
Arcade Pool	A	28,99*
Banshee	A	54,99
Battle Chess	E	54,99
Battletoads	A	47,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99*
Bubba 'n' Stix	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99*
Chaos Engine	A	54,99
Deep Core	A	47,99
Der Clou	V	67,99
Disposable Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	A	54,99
Emerald Mines	**A**	**28,99**
Fields of Glory	**V**	**59,99**
Fire & Ice	A	47,99
Formular One Grand Prix	A	i. Vorb.*
Gunship 2000	A	67,99
Heimdall 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	59,99
Internat. Sensible Soccer	V	47,99
Kick Off 3	V	i. Vorb.*
Kingpin	A	i. Vorb.*
Lotus Trilogie (1, 2 und 3)	A	54,99
Mega Race	A	i. Vorb.*
Microcosm	A	99,99
Morph	A	59,99
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Fantasies	A	58,99
Pirates Gold	A	59,99
Prey An Alien Encounter	E	67,99
Project X - F17 Challenge	A	47,99
Quik	A	59,99*
Simon the Sorcerer	**V**	**67,99**
Sleepwalker	A	67,99
Striker	A	54,99
Superfrog	**A**	**28,99**
T. F. X.	A	67,99*
The Lost Vikings	E	54,99
Theme Park	A	67,99*
Total Carnage	A	59,99
UFO - Enemy Unknown	**V**	**59,99**
Ultimate Body Blows	A	54,99
Whales Voyage	V	54,99
Zool 2	A	54,99

HARDWARE

Joysticks Competition Pro	
Mini, schwarz, inkl. 3,5" Disk. Box	24,99
Mini, transparent, inkl. 3,5" Box	29,99
Mini, Special Edition, inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini, transp.-blau, inkl. 3,5" B	34,99
Standard, schwarz	27,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent-blau	34,99
Gravis Game Pad	39,99
Diskettenlaufwerke	
A-500 / A-2000 intern	139,99
Teac oder Sony extern	139,99
Speichererweiterungen	
512 KB	49,99
A 600 auf 2 MB	159,99
"Echte" 4MB/2MB	249,99
Zubehör	
Kickstart Umschaltpl. mech.	39,99
Kickstart Umschaltpl. plus	49,99
Kickstart Umschaltpl. für A 600	34,99
2.00 Rom	44,99
Siegfried Copy NEU	54,99
Siegfried Antivirus Tools	59,99
Leerdisketten 3,5" DD 10 Stück	8,99
Leerdisketten 3,5" DD 50 Stück	35,99

NEUES LADENLOKAL IN ESCHWEILER

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

(V) komplett deutsche Version (A) deutsche Anleitung (E) englische Anleitung

VERSAND 99 GmbH, Mon-Frei: 9.00-18.00 Uhr, Sam: 10.00-13.00 Uhr

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (02403) 211 88 · Fax (02403) 353 51

MAILBOX

guten und kulanten Versand umzutauschen, was jedoch abgelehnt wurde. Würdet Ihr so freundlich sein, mir das Spiel zu kopieren, wenn ich Euch die Original-Disks einsende?

hofft Nikolai Försterling aus Braunschweig.

Voxel sind am Amiga technisch durchaus nicht unproblematisch, schließlich hat sein Grafiksystem im Grunde schon zehn Jahre am Buckel und basiert daher nicht auf „Chunky-Pixel-Modi", sondern auf „Bitplane-Modi" – welche sich ganz allgemein für 3D-Optik nicht sonderlich gut eignen. Trotzdem haben Demo-Programmierer und jetzt auch Max Design Mittel und Wege gefunden; lies doch in diesem Zusammenhang mal den Mixer (und dann die Vorschau). Deinen Wunsch müssen wir Dir leider abschlagen, was auch für ähnliche Bitten gilt, die des öfteren an uns herangetragen werden: Auch wir haben nicht das Recht, Kopien weiterzugeben, ob Originaldisketten oder nicht.

DER VERNUNFT-MENSCH

Ich finde es ausgesprochen idiotisch, ständig darüber zu diskutieren, ob der Amiga nun besser ist als der PC oder umgekehrt. Mag sein, daß man bei Commodore nicht die besten Computer der Welt baut, aber ich käme deshalb nie auf die Idee, mir einen PC zuzulegen. Wir sollten wohl lernen, Stärken *und* Schwächen unserer „Freundin" zu schätzen. Übrigens: Ist Euch eigentlich schon mal aufgefallen, daß das CD^{32} in Verbindung mit MPEG derzeit die mit Abstand günstigste Möglichkeit ist, um sich CD-Videos anzuschauen?

gibt Michael Rödhamer aus Gallneukirchen in Österreich zu bedenken.

Machen wir's kurz: Du sprichst uns aus dem Herzen!

STEREO MACHT JOKER FROH

1) Als treuer Leser und Abonnent habe ich vor, mir einen PC zu kaufen, doch keine Bange – ich werde meinem 1200er nicht gänzlich untreu, daher im folgenden ein paar Fragen...

2) Kann ich meinen Epson-Drucker dann parallel an beide Rechner anschließen?

3) Warum wird immer nur die DOSe PC genannt? Sind Amiga, ST oder C64 nicht auch Personal Computer?

4) Kann man CD-ROM-Games auch direkt von CD spielen oder muß man sie immer vorher installieren?

5) Warum braucht „Monkey Island II" auf der DOSe 15 MB, auf dem Amiga aber bloß 9 MB?

6) Und was hat's mit diesem „OS/2" auf sich? Ist der PC dann genauso komfortabel wie der Amiga?

hofft Hendrik Eischeid aus Elsfleth.

1) Hey, Ihr werdet doch plötzlich nicht alle vernünftig werden?!

2) Sollte möglich sein.

3) Umgangssprachlich unterscheidet man eben zwischen „Home Computern" (Amiga, ST, C64) und „Personal Computern" (MD-DOS-Rechner) – vielleicht, weil PCs früher nahezu reine Büroknechte waren und deshalb vom Personal genutzt wurden? War ja nur so eine Idee...

4) Manche ja, manche nein. Meist installiert man aber zumindest ein Mini-Directory auf der Festplatte, in dem z.B. Savestände abgelegt werden.

5) Dürfte an der Grafik liegen.

6) „OS/2" ist ein alternatives Betriebssystem mit allerlei Vorteilen wie z.B. bequemer Icon-Bedienung oder Multitasking – und allerlei Nachteilen, weil es viel Speicher frißt, sich nur sehr beschränkt mit Spielen verträgt und nach wie vor eine gewisse Absturzneigung an den Tag legt.

DER KAMPF-KATER

Warum druckt Ihr eigentlich meine Briefe nicht ab? Ich schreibe nun schon zum x-ten Mal, bekomme aber höchstens persönliche Antworten. Wenn Ihr diesen Brief also wieder nicht druckt, passiert folgendes: Zuerst jage ich etwa 200 Kampfkatzen durchs Redaktionsgebäude – nach dem Motto „Gib Daisy keine Chance!". Sorry, Daisy, aber beschwere Dich bitte bei Deinen Redakteuren. Danach werde ich Big Boß Mike in seiner kleinen, privaten Redaktions-Villa besuchen und völlig unberechtigte Kritik über seine Kult-Magazine zum besten geben. Wenn er dann kurz vor'm Platzen ist, reden wir über Euer Gehalt...
Und wieso schreibt Ihr eigentlich dauernd, daß ein Abo nur Vorteile bringt? Na ja, für uns vielleicht schon, aber für Euch doch nicht! Beispielsweise müßt Ihr jeden Monat gut 10.000 Briefmarken anschlecken (oder macht Daisy das? Nicht mehr lang, ich sage nur: „Kampfkatzen"!), und die wollen schließlich auch gekauft sein. Dann packt Ihr noch 'ne Prämie dazu! Wie lange bettelt Ihr die Firmen eigentlich an, bis sie so ein Demo rausrücken? Und zu guter Letzt hagelt es Beschwerden („Mein Heft kam erst drei Minuten nach dem Release-Date!"), ganz zu schweigen von dem Verlust von etwa 70.000 DM im Jahr, der Euch durch den günstigeren Preis entsteht. Da kaufe ich mir meinen AJ lieber weiter am Kiosk – schließlich will ich Euch nicht in den Ruin treiben!
beruhigt uns Markus Riese aus Delligsen.

Na, siehst Du: Kaum, daß Du mal etwas Vernünftiges zu Papier bringst (wie den Hinweis auf unsere aufopfernd karitative Tätigkeit im Abo-Versand), wird Dein Kram auch gedruckt! Die Kampfmiezen kannst Du aber trotzdem rüberwachsen lassen, so was kann man immer gebrauchen – sei es, um Mike mehr Gehalt zu entlocken, bei den Herstellern neue Demos zu erpressen oder Briefmarken abzulecken. Und Daisy? Nun, Schachspieler sprechen in einem solchen Fall wohl von einem Damenopfer...

WUNDER GIBT ES IMMER WIEDER?

1) Wenn man eine Turbokarte ans CD³² anschließen möchte, braucht man dann eine Rap-Box oder ein SX-Modul? Oder geht's einfach so?
2) Kann man Games für CD-i oder Mega CD auch am 32er spielen?
3) Wie viele Polygone verarbeitet das CD³²-in der Sekunde?
4) Gibt es Speichererweiterungen für das CD³²?
löchert uns Mr. XY aus Lübeck.

1) Für eine Turbokarte am CD³² braucht man weder eine Rap-Box noch das SX-1, sondern ein schlichtes Wunder – bislang ist das nämlich nicht machbar.
2) Ohne ein weiteres Wunder sieht's auch diesbezüglich duster aus.
3) Weil Commos Schillerschleuder keinen speziellen Chip zur Polygon-Berechnung hat, dürfte das ganz von den Fähigkeiten des Programmierers abhängen.
4) Nicht direkt, aber man kann eine in das SX-1 einbauen.

DER AUSLANDS-KORRESPONDENT

Nach einem bislang dreiwöchigen Test erwies sich das neue Adventure „Greece" als recht gut spielbar. Die Grafik ist hervorragend, wenn auch das Parallax-Scrolling nach einigen Gläsern Wein etwas ruckelt. Ausgeglichen wird dieses kleine Manko durch den schicken Sound, einer feinfühlig programmierten Mischung aus Ruhe und Stille.
schickt uns Gert Seidel Grüße aus Griechenland samt Screenshot.

QUICK SOFT

Zieht Euch warm an !

COOLE PREISE

AMIGA / AMIGA 1200

1869 (A1200)	DV	65,97	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA	59,37
A-TRAIN	DV	32,97	PIZZA CONNECTION	DV	79,16
AMBERMOON	DV	79,17	POLICE Q. 1 OD. 2	MA	39,57
ANSTOSS Worldcup (A1200)	DV	52,77	PREMIER MANAGER 2	DV	59,37
APOCALYPSE	MA	46,17	PRIME MOVER	MA	52,77
ARCADE POOL (A1200)	MA	19,77	PRINCE OF PERSIA	DA	26,37
BANSHEE (nur A1200)	DA	52,77	PUGSY	DA	59,37
BATTLE BUGS	MA	59,37	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA	39,57
BATTLE ISLE 2	DV	79,17	RETURN O.T. MEDUSA GOLD	DV	65,97
BENEATH A STEEL SKY	DV	65,97	RISE O.T. ROBOTS (A1200)*	DA	79,17
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA	52,77	ROBOCOP 3	EV	26,37
BRIAN THE LION (A1200)	DA	46,17	RÜSSELSHEIM	DV	59,37
BUNDESLIGA PROF 2.0	DV	65,97	SEEK & DESTROY	MA	39,57
BUNDESLIGAM. 3 HATTRICK	DV	79,17	SIM CITY & LEMMINGS	DA	65,97
CAMPAIGN 2	DV	65,97	SIM CITY 2000 (nur A1200)	DV	79,17
CANNON FODDER 2*	DA	79,17	SIMON THE SORCERER	DV	65,97
CARIBEAN DISASTER	DV	79,17	SKIDMARKS	MA	46,17
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV	46,17	SOFTWARE MANAGER	DV	65,97
CHAOS ENGINE (A1200)	MA	46,17	ST. THOMAS	DV	46,17
D-DAY	MA	85,77	STREETFIGHTER 2	MA	26,37
DANGEROUS STREETS(A1200)	MA	46,17	SUBWAR 2050	DA	79,17
DARKMERE	DV	59,37	SUPER STARDUST (nur A1200)	DA	79,17
DAS SCHWARZE AUGE	DV	72,57	SYNDICATE	DV	59,37
DAS SCHWARZE AUGE 2*	DV	79,17	T.F.X. (nur A1200)	DA	79,17
DEATH OR GLORY	DV	85,77	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA	52,77
DIE CLUE (A1200)	DV	65,97	TERMINATOR2/ARC	MA	39,57
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	79,16	THEME PARK	DV	62,67
DIE SIEDLER	DV	79,16	THOMAS TANK ENGINE 2	MA	26,37
DISPOSIBLE HERO	DA	46,17	TORNADO	DA	65,97
DREAM WEB*	DV	79,17	TRAINER	DV	65,97
DUNE	DV	52,77	UFO	DA	65,97
DUNE 2	DV	59,37	UNIVERSE	MV	72,57
DYNABLASTER	DA	65,97	URIDIUM 2	MA	46,17
DYNATECH (A1200)	DV	52,77	VALHALLA	EV	52,77
EISHOCKEY MANAGER	DV	72,57	WALKER	DA	52,77
ELFMANIA	DA	46,17	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DV	59,37
ELITE 2	DV	59,37	WIZ 'N' LIZ	DA	59,37
EVASIVE ACTION*	DA	79,17	ZEPPELIN	DV	65,97
EYE OF THE BEHOLDER	DV	32,97	ZOOL 1 OD. 2 (A1200)	MA	46,17
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	52,77	**CD 32 GAMES:**		
F1 VROOM	DA	52,77	ALIEN BREED / QUAK	DA	46,17
F117 A NIGHTHAWK	DA	65,97	ALIEN BREED SPECIAL ED.	MA	26,37
F15 STRIKE EAGLE 2	DA	52,97	BANSHEE	DA	59,37
FATMAN (A1200)	DA	46,17	BRIAN THE LION	DA	52,77
FIFA int. SOCCER	DV	52,77	BUBBA'N STIX	EV	52,77
FIRE & ICE	MA	46,17	CHAOS ENGINE	MA	52,77
FLASHBACK	DV	59,37	DANGEROUS STREETS	MA	52,77
FURRY O.T. FORRIES	MV	52,77	DENNIS	MA	39,57
GOAL	DV	52,77	DER CLOU	DV	65,97
GOBLINS 3	DV	65,97	DISPOSABLE HERO	DA	52,77
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	39,57	ELITE 2	DV	59,37
HATTRICK - HANSI	DV	65,97	EMERALD MINES 1-3	DV	26,37
HEIMDALL 2 (A1200)	DV	65,97	F-117 PROJECT X	MA	46,17
HISTORY LINE 1914-18	DV	65,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA	72,57
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA	65,97	FURY OF THE FURRIES	MV	52,77
INDY 3 OD. 4	DV	46,17	GUNSHIP 2000	DA	59,37
INFERNO*	DV	79,17	HEIMDALL 2	DA	65,97
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	65,97	HUMANS	DA	65,97
ISHAR 2 (A1200)	DV	52,77	LABYRINTH OF TIME	EV	42,67
ITALY 90	EV	19,77	LEGACY OF SORASIL	EV	52,77
K 240	DA	59,77	LIBERATION (CAPT.1)	DA	65,97
KAISER	DV	52,57	MEGARACE	DA	79,17
KICK OFF 3 (nur A1200)	DV	59,57	MICROCOSM	DA	62,37
KINGS Q. 1 OD. 2	MA	26,37	MYTH	DA	65,97
KINGS QUEST 6	DV	59,37	OVERKILL & LUNAR C.	MA	42,77
KOLUMBUS (A1200)	DV	72,57	PINBALL FANTASIES	MA	59,37
LEG. OF KYRANDIA	DV	65,97	PINBALL ILLUSIONS	MA	46,17
LEGACY OF SORASIL	EV	46,17	PIRATES GOLD	DA	59,37
LEIS. S. LARRY 1,2 ODER 3	MA	32,97	PREY	MA	62,77
LEMMINGS 2	DV	59,37	RISE OF THE ROBOTS*	DA	79,17
LIBERATION/CAPT.2	EV	52,77	SECOND SAMURAI	DA	52,77
LIONHEART	MA	39,97	SEEK & DESTROY	DA	46,17
LOST VIKINGS	DV	65,97	SIMON THE SORCERER	DA	65,97
MAD NEWS	DV	65,97	SLEEPWALKER	EV	65,97
MAGIC OF ENDORIA	DV	65,97	SUP. MENTHANE BROTH	MA	62,77
MANIAC MANSION	DV	32,97	SUPER STARDUST	MA	52,77
MICRO MACHINES	MA	46,17	TEX	DA	79,17
MIG 29 SUPER	EV	26,37	TOWN With No NAME (CDG)-CDTV	EV	39,57
MONKEY ISL.1 OD. 2	DV	26,37	ULTIMATE BODY BLOWS	MA	59,37
MONOPOLY	DV	46,17	UNIOLIM 2	EV	46,17
MORPH	EV	46,17	WHALE'S VOYAGE	DV	62,77
MORTAL KOMBAT 2*	DV	79,17	ZOOL 1 OD. 2	DV	52,77
MR. NUTZ	MV	52,77	**HARDWARE:**		
NAUGHTY ONES (A1200)	DA	46,17	Disketten 3,5" DD 135 tpi, 10 Stück		8,95
NO SECOND PRIZE	DA	52,77	Disketten 3,5" HD 135 tpi, 10 Stück		9,95
OSCAR (A1200)	MA	46,17	Joystick Comp. PRO Mini Star		39,95
OXYD MAGNUM	MA	46,17	Maus TP171 AMIGA / ST		24,95
PENTH. DELUXE	DV	52,77	Mausmatte MP PRO		6,95
PERIHELION	DA	46,17			
PINB. ILLUSIONS(nur A1200)	DA	59,37			

QUICKSOFT GMBH
Am Roppenschneller 16
78183 Hüfingen
tel:0771/64440
fax:0771/64449

Jetzt neu in unserer mailbox: Demos, Bugfixing-Tips & Tricks, ENGEL, Zelda, Z-Bilder bis 2.420 bis 29.800 bps (A1200, AGA-bis zum geht nicht mehr wie 4000)
* Bei Drucklegung noch nicht erhältlich, Vorbestellung möglich. Lieferung per Post-Nachnahme. Ab 12 Artikel gratis, bei Vorkasse Scheck o. Bar. Versandkostenanteil DM 5,00. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise inkl. MwSt. Für Druckfehler & Irrtümer keine Haftung. Preisänderungen vorbehalten.

mailbox: 0771/64442

MLC Hard & Software GmbH

Tel.: 02841-41686

CHINON Distributor

Im Ring 29 ** 47445 Moers

EUROCARD MasterCard

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

AMIGA-TEST

1.76MB HD-Floppy's

vom Floppy-Spezialisten!

Floppy intern 1.76MB - Modell angeben	169,-
Floppy extern Metallgehäuse 1.76MB	189,-
Floppy intern 880KB - Modell angeben	89,-
Floppy extern Metallgehäuse 880KB	99,-

CD-32 AMIGA CD's

Alfred Chicken	50,-	Seek & Destroy	59,-	GIF Galaxy (Doppel CD)	85,-
Alien Breed / QWAK	50,-	Sensible Soccer	50,-	Giga PD v3.0 (Fish 1-1000)	70,-
Arabian Nights	41,-	Seven Gates of Jambala	59,-	Giga PD Update Disk 1	25,-
Banshee	56,-	Simon the Sorcerer	66,-	Giga PD Update Disk 2	25,-
Battle Chess	61,-	Sleepwalker	72,-	Grafik CD 1 (Geuther)	25,-
Battle Toads	***52,-***	Striker	58,-	Grafik CD 2 (Geuther)	25,-
Beavers	54,-	Summer Olympix	47,-	Graphics 1 (Knowl. Med.)	42,-
Brutal Football	58,-	***Superfrog***	***35,-***	Imagine CD v2.0	80,-
Bubba n Stix	63,-	Super Putty	30,-	Insight: Technology	87,-
Castles 2	68,-	***Surf Ninjas***	***30,-***	Insight: Dinosaurs	87,-
Chambers of Shaolin	59,-	Total Carnage	60,-	Meeting Pearls	15,-
Chaos Engine	55,-	Trivial Persuit	35,-	Megahits 1	65,-
Chuck Rock	35,-	Trolls	35,-	Megahits 2	65,-
Chuck Rock 2	62,-	***Ultimate Body Blows***	***58,-***	Mutlimedia Toolkit	53,-
Der Clou	***75,-***	Video Creator	74,-	Nasa 25th Year	44,-
D-Generation	50,-	***Wembley Int. Soccer***	***63,-***	Network CD	35,-
Dangerous Streets	63,-	Whales Voyage	35,-	Pandora's CD	15,-
Deep Core	59,-	***Wild Cup Soccer***	***59,-***	Qwikforms CD	45,-
Dennis	64,-	Zool	35,-	Raytracing (Doppel CD)	88,-
Disposable Hero	63,-	Zool 2	59,-	Saar / Amok CD	45,-
Donk!	62,-			***Sounds Terrific Doppel CD***	***43,-***
Elite 2	57,-			Ultimate MOD 1700 Files	47,-
Emerald Mines	29,-			Women of Venus	39,-
Fire & Ice	***48,-***				
Fly Harder	41,-				
Fury of the Furries	64,-				
Global Effect	67,-				
Gunships 2000	58,-	17 Bit Collection	83,-		
Heimdall 2	68,-	17 Bit Continuation	42,-		
Humans 1 & 2	57,-	AMIGA Tools	46,-		
Impossible Mission 2025	***63,-***	Aminet 3 Gold	22,-		
International Karate+	35,-	Aminet 3 Share	15,-		
James Pond 2	63,-	Animazing (1000 GIF Bilder)	17,-	***Banshee***	65,-
James Pond 3	***68,-***	Animazing 2	17,-	Beneatha Steel Sky	73,-
John Barnes Football	38,-	Audio Resources Library	42,-	Benefactor	58,-
Labyrinth of Time	50,-	Auge 4000 / Cactus CD	30,-	Body Blows Galactic	65,-
Legacy of Sorasil	61,-	CD Exchange Volume 1	42,-	***Bundesliga Manager Hattr.***	87,-
Liberation	68,-	CDPD 1 (Fish 1-600)	42,-	Cannon Fodder	65,-
Lost Vikings	61,-	CDPD 2 (600 MB PD)	42,-	***Der Clou***	73,-
Lotus Trilogy	63,-	CDPD 3	42,-	Dream Web	73,-
Mean Arenas	59,-	CDPD 4	42,-	Elfmania	58,-
Microcosm	53,-	CD-ROM Lexikon AMIGA	10,-	Fifa Soccer	58,-
Morph	63,-	***Clip Art CD***	***29,-***	Fire and Ice	58,-
Naughty Ones	***50,-***	Demo Collection	42,-	Hanse-Die Expedition	44,-
Nick Faldo Golf	79,-	Demo Collection 2	42,-	Heimdall 2	73,-
Nigel Mansell	61,-	Deutsche Edition	53,-	Ishar 3	65,-
Overkill/Lunar C	58,-	Deutsche Karacke Titel	112,-	***Kings Quest VI***	73,-
Pinball Fantasies	75,-	Euroscene	36,-	K 240	58,-
Pirates Gold	70,-	Fractal Universe	58,-	Pizza Connection	87,-
Project X /F17 Chal.	50,-	Fresh Fish Vol. 3	46,-	Rings of Medusa Gold	73,-
Prey	58,-	Fresh Fish Vol. 4	46,-	Spaceword Ho	73,-
Ryder Cup Golf	***65,-***	Fresh Fish Vol. 5	46,-	***Theme Park***	69,-
Sabre Team	***59,-***	***Fonts CD***	***29,-***	***Universe***	65,-

CDTV/A570 CD-ROM

AMIGA Games

SX-1 485,-

Erweitert das CD-32 zum vollwertigen Rechner. Anschlüsse: Floppy-Drive, interner & ext. HD-Anschluß, RGB Ausgang, RAM bis 8MB, ser. u. par. Port, PC Tast. Interf.

MTEC 4.0MByte für A-1200 (mit Corpro.)	449,-
MTEC 2.0 MByte für A-500 (auch Rev. 8A)	179,-
MTEC Turbo 1230 28MHz, Copro-Opt.,RAM-O.	349,-
Commodore A2630 25MHz, 2MB RAM	649,-
CDROM Mitsumi Double-Speed incl. Tandem	449,-
CDROM CHINON CDS 525, SCSI II	379,-
Apollo SCSI Controller A-1200, RAM-Option	299,-

Finanzkauf für schnellere Rechner !!

Artikel:	BAR-Preis:	Ratenkauf:
APOLLO 1230 Turbo 28MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	699,-	12 x 62,- = 744,-
APOLLO 1230 Turbo 50MHz/Copro/SCSI/RAM-O.	1149,-	24 x 54,- = 1296,-
MTEC TURBO 1230 28MHz/Copro/4MB RAM	789,-	12 x 70,- = 840,-
Monitor AKF 50 für alle AMIGAS	698,-	12 x 62,- = 744,-

In Monatsraten bei 13,90% effektiver Jahreszins. Jetzt bestellen, und in günstigen Monatsraten bezahlen.

Machen Sie sich Selbstständig als Franchise-Partner. Informieren Sie sich bei der MLC GmbH

MAILBOX

Gut zu wissen, besten Dank ür die Info. Leider sitzen wir hier immer noch an der Simulation „Work", und der Test dieses nervenaufreibenden Programms zieht sich schier endlos hin...

EHRLICH WÄHRT AM LÄNGSTEN

Ich finde Eure Zeitung wirklich voll okay, und auch die gelegentlichen PC- oder Vorab-Tests stören mich nicht sooo sehr. Was mich aber stört, ist, daß Ihr diese Fehler (!) nicht eingestehen wollt. Jetzt erzählt bitte nicht, die Programme wären nur noch verschoben worden, damit sie noch verbessert werden können. Das wäre bei einem oder zwei solcher Tests akzeptabel, aber nicht bei der Anzahl, die Ihr hattet: „Creepers", „Reunion", „Train-It", „Der Schatz im Silbersee"...

Also, seid ruhig mal ehrlich, denn jetzt kommt noch eine der beliebten Drohungen: Solltet Ihr wieder keine Stellungnahme von Euch geben, verlängere ich aus Protest (!!!) mein schönes Abo nicht – ätsch.

droht uns Ralf Peteres (haben wir das richtig entziffert?) aus Rheine.

Auch auf die Gefahr hin, einen unserer drei Abonnenten zu verlieren, können wir keinen Fehler zugeben, wo wir keinen gemacht haben. Wir testen nämlich GRUNDSÄTZLICH nur Amiga-Versionen und GRUNDSÄTZLICH nur vom Hersteller autorisierte Testmuster – wann die Games dann tatsächlich veröffentlicht werden, liegt nun mal nicht in unserer Hand. Und jetzt sei Du mal ehrlich: Würden wir auf Verkaufsmuster warten und damit nur Titel im Heft haben, die aufgrund unserer Produktionszeit schon etliche Wochen am Markt sind, hättest Du den Joker dann überhaupt je abonniert?!

UNSER MANN IN FANTASIEN

Nach der mehr oder weniger mißglückten Amiga-Umsetzung des PC-Hits „Beschnief a Schrott Platz" haben die weltweit unbekannten Tiefenbacher Bytebieger von Evoluschän Software wieder einmal das Unmögliche möglich gemacht: Nach vierwöchiger Konvertierungszeit darf „Schweig, Commander!" nun endlich auch am Amiga gezockt werden. Da das Spiel auf einem A500 nicht lauffähig ist, dürfte diesmal nur die AGA-Front zum Zuge kommen. Das Programm benötigt 400 MB Festplattenspeicher sowie mindestens 26,9 MB RAM. Wer jedoch satte 27 MB sein eigen nennt, der kommt in den Genuß von bunteren Game Over-Sequenzen und der vollen Auflösung von 1024 x 512 Pixel. Dankenswerterweise liegen übrigens 25 Ein-MB-Bausteine mit in der Packung, welche nur einfach irgendwo auf die Platine geklatscht werden müssen. Die Installation der 79 Disks dauert dank einer ausgeklügelten Kompressions-Routine auch bloß 92 Wochen.

Da unser Testmuster halt bloß ein Testmuster war, müssen wir uns in vielen Punkten auf die Angaben der Programmierer verlassen, was wir aber gerne tun, denn schließlich haben uns die Jungs beim Grasbrunner Erntedankfest ordentlich einen ausgegeben. Optisch liegt das Game z.B. ganz klar an der Weltspitze, selbst die häufig vorkommenden Grafikfehler sind in bunten 256 Farben gehalten. Abschließend wäre noch zu erwähnen, daß man die Packung an den gestrichelten Linien zerschneiden sowie entsprechend der Anleitung neu zusammenkleben kann, um dann die naturgetreue Nachbildung eines texturierten Polygons zu erhalten. Last not least ein paar Cheats, die wir vorab in Erfahrung brin-

gen konnten: Wenn man etwa die CPU lila anmalt, bekommt man im Game eine lila Pause als Endgegner! Außerdem wird der Rechner bei diesem schnellen Spielchen im Dauerbetrieb dermaßen heiß, daß man sich im internen Laufwerk seinen Frühstückstoast braten kann...
will uns Igor Vucinic aus Rinteln weismachen.

Doch, ist wirklich ein tolles Game. Besonders gelungen an diesem SF-Knaller fanden wir es übrigens, daß sämtliche Raumflüge in Echtzeit ablaufen: Wenn man also von einem Gestirn zum nächsten rund 12.000 Jahre unterwegs ist, kann doch über die Dauermotivation nun wirklich keiner meckern!

Ich habe mir gerade die 1200er-Version von „Theme Park" gekauft und mußte mit Erschrecken feststellen, daß einige in der Anleitung erwähnte Features völlig fehlen, unter anderem das Feuerwerk und die nostalgische Achterbahn. Ich hoffe nur, daß Bullfrog bald eine Zusatzdiskette herausbringt, mit der die Mängel behoben werden. Ob es Zweck hat, an Bullfrog zu schreiben, damit sich solche Fehler nicht wiederholen?
fragt Thomas Kapitza aus Wuppertal.

Es fehlen in der Tat einige Features, die allerdings in der beiliegenden Referenzkarte auch benannt sind – vermutlich wurden sie also ganz bewußt weggelassen. Und da so was nur selten aus lauter Jux und Dollerei, häufig jedoch aus zwingenden technischen Gründen geschieht, würden die Ochsenfrösche Deine Beschwerde wohl zu Recht für Qua(r)k halten.

Es ist nun bald soweit, daß meine Freundin mit dem herzallerliebsten Namen „A500" einer anderen Freundin mit dem noch herzallerliebsteren Namen „A1200" wird weichen müssen. Ein Freund wiederum, der auf den langweiligen Namen „Kai" hört, besitzt einen PC, wo mir doch neulich ungelogen die große Ehre zuteil wurde, einem Game mit der äußerst prunkvollen Bezeichnung „Rebel Assault" Auge in Monitor gegenüberzustehen. Ganz ungewollt glitschten meine feuchten Hände zu dem merkwürdigen Gerät, welches als „Joystick" bekannt ist, und schon hatte mich die verteufelte Software in ihren Bann gezogen! Da ich des weiteren ein riesiger „Beholder"-Fan bin (Ihr wißt schon, dieses runde Ding mit den charismatischen Glupschaugen und dem erotischen Schmollmund), würde es mich brennend interessieren, ob folgende Games auch für den Amiga geplant sind: „X-Wing", „Tie Fighter", „Rebel Assault" und „Eye of the Beholder III".
Anderes Thema: Macht bloß nie wieder Witze über das Wiener Blut (wie in der letzten Doppelausgabe), es fließt nämlich auch in meinen Adern! Obwohl – das Gedicht über Brigittas Michi war wirklich irgendwie... wie soll ich sagen? Irgendwie anders! Und wo ist denn eigentlich die gute Frau mit ihrer tollen Ex-Girlseite abgeblieben? Ist ihr vielleicht ein Kind zugestoßen oder so was?!
spekuliert Schwester Theodora aus Bremerhaven.

Nun, die Lucas-Games bleiben wohl (zumindest auf absehbare Zeit) unamiganisiert, und auch der dritte Beholder hat sich irgendwie in der Warteschleife verfangen – aber der war schließlich eh der schwächste aus dem Trio. Die gute Frau mit dem spektakulären Namen „Brigitta" hat es indessen in die buchhalterischen Tiefen der Verwaltung verschlagen, wo jetzt vor allem die Druckerei, der Vertrieb und andere freche Rechnungssteller ihre Seitenhiebe zu spüren bekommen. Aber

CALL AND PLAY

Versandtelefon: Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 durchgehend
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenpreise variieren !!
Faxbestellungen:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelgassage
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
47608 Geldern - Glockengasse

Amiga

1869	DV	64,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstuss	DV	67,95
Anstoss W.C. DV 49,95		
Apocalypse	DA	47,95
Aufschw. Ost	DV	57,95
Big Sea	DV	59,95
Body Blows	DA	29,95
Body Blows - Galactic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Buban Stix	DA	49,95
Bundesliga Manager - Profes. 2.0	DV	67,95
Burntime	DV	64,95
Bundesl.Manager Hattrick DV 74,95		
Campaign 2	DV	64,95
Cann.Fodder2	DA	LV.
Caribbian - Desaster	DV	x67,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Christ.Kolumb	DV	74,95
Cliffhanger	DA	35,95
Cool Spot	DA	54,95
CrashDummie	DA	47,95
Das schw.Auge	DV	69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x87,95
Die Siedler DV 74,95		
Dispos.Hero	DA	47,95
Dreamweb DV 67,95		
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95
Ellmania	DA	47,95
Elite 2	DV	52,95
Empire Soccer	DV	49,95
F 1 Autorenn	DA	59,95
Fields of Glory DV 64,95		
FIFA Soccer DV x54,95		
Form.One GP	DA	29,95
Goal	DA	29,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	29,95
Hanse deluxe DV 39,95		
Heimdal 2	DV	62,95
History Line	DV	62,95
Imp.Miss.2025	DA	54,95
Indy 4 Adv.	DV	47,95
Ishar 3 DV 59,95		
Jurassic Park	DV	49,95
K240/Utop.2	DA	54,95
King Ping	DA	
Last Act.Hero	DA	29,95
Lemming1 und Sim City	DA	69,95
Lolly Pop	DA	x59,95
Lord of Realm	DA	x59,95

Amiga

Lothar Matthäus	DA	59,95
Lotus Copilation	DA	54,95
MAD News DV x67,95		
Manch.Unit.P.L.	DV	59,95
Marvin's Marvellous - Adventure	DA	LV.
Micro Mascls.	DA	47,95
Missl. o. Xerion	DA	47,95
Monkey 2 DV 47,95		
Monk.Island 1	DV	35,95
Mr. Nutz	DV	47,95
Oldtimer Teil 2 DV x67,95		
Pheribelion	DA	47,95
Pinb.Illusions	DA	LV.
Pinball Edition enthält - Dreams/Fantasi	DA	59,95
Pizza Connection DV 77,95		
Quarter Pole	DV	x59,95
Quik	DA	x54,95
Reunion	DV	LV.
Rings of Mdesua - Gold	DV	64,95
Robinsons - Requiem DV 59,95		
Ruff&Tumble	DA	x47,95
S.U.B.	DV	x54,95
Sensible Golf	DA	LV.
Sens.Socc.Intern.	DA	39,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon t.Sorcerer	DV	64,95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
Spaceward HO ! DV 67,95		
Star Crusader	DV	x59,95
St.Thomas DV 47,95		
Starlord DV 67,95		
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminater2/Ar	DA	49,95
The Lost Viking	DV	64,95
Theme Park DV 59,95		
Turrican 3	DA	59,95
U. F. O. DV x67,95		
Universe DV 59,95		
World.d Cup Compilation - enthält:	DA	49,95
o Goal		
o Sensible Soccer 92/93		
o Striker		
o Champ. Manager 94		
World of Lemminge DA x54,95		
Zonked	DA	44,95
Zool 2	DA	47,95

Amiga 1200

Aladdin	DA	x54,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Anst.WorldCup	DV	49,95
Anstoss	DV	67,95
Brian the Lion	DA	44,95
Bump'n Run	DA	x54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ.Kolumbus	DV	69,95
Dreamweb	DV	67,95
Der Clou	DV	59,95
Fields of Glory	DV	64,95
Heimdall 2	DV	59,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kings Quest 6	DV	x54,95
Lion King	DA	x54,95
Morph	DA	x54,95
Oldtimer	DV	x67,95
Out to Lunch	DA	x47,95
Pinb.Fantasies	DA	49,95
Simon Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95
Star Trek	DV	64,95
Theme Park	DV	64,95
U.F.O.	DV	67,95
Zool 2	DA	44,95

Angebote
solange Vorrat reicht !!!

A - Train	DV	39,95
Budokan	DA	29,95
Castles o.Dr.Brain	DV	19,95
Dune 1	DV	34,95
Humans Race	DV	19,95
Indianapolis 500	DA	29,95
Lure of Temptress	DV	34,95
Populus 1 + Data	DA	34,95
Prince Persia 1	DA	29,95
Sim Ant	DV	34,95
Sim Earth	DV	34,95
Sleepwalker	DV	24,95
Terminater 2	DA	19,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Wing Comander 1	DV	29,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95

Amiga Laufwerk extern
abschaltbar
Bus
nur **119,95**

Speicherweiterung 512 KB für A 500
nur **49,95**

Mouse für Amiga/Atari
nur **29,95**

Gravis Game Pad 39,95

Versand erfolgt ohne Aufpreis im Sicherheitskarton

Preisliste mit jede Menge Zubehör KOSTENLOS anfordern !!!

Ab 250,- DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM
Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahlkartengebühr
DV=Spiel deutsch/DA=deutsche Anleitung/LV.=in Vorbereitung
X= Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

RUF DOCH MAL AN !!!!!

Irrtümer vorbehalten

vielleicht läßt sich Deine Blutsverwandte (auch in Gitti fließt der Wiener Sirup) ja irgendwann zu einer neuen Ex-Girlseite verführen?

SCHIMPF & SCHANDE

Ich möchte mich mal ein bißchen über die englischen Softwarehäuser auslassen, wenn es auch ohne sie ganz duster für den Amiga ausschauen würde. Nichtsdestotrotz finde ich, daß sich die Burschen ruhig mal über die Qualität ihrer Erzeugnisse Gedanken machen könnten, vor allem in punkto Handhabung. Beispielsweise ging mir neulich ein Spiel kaputt – da es sich um ein Original handelte, mußte ich es mir erneut kaufen! Normalerweise macht man sich ja eine Sicherheitskopie und spielt mit der, doch aufgrund des Kopierschutzes war's in diesem Fall nicht möglich. Nahezu jedes englische Spiel hat einen solchen Schutz, obwohl er doch völlig nutzlos ist: Cracker lassen sich davon nicht abhalten, und unsereins zahlt die Zeche! Games von amerikanischen oder deutschen Herstellern kann man dagegen meist problemlos kopieren, und sie verfügen allenfalls über eine Paßwortabfrage.
Noch mehr stört mich aber, daß man auf der Insel anscheinend noch nichts von Festplatten gehört hat. Auch hier lassen sich Programme anderer Herkunft mehrheitlich von Harddisk spielen, nur die Engländer betrachten so was anscheinend als exotisch...
ärgert sich Helmut Sauter aus Langenargen.

Stimmt schon, gerade bezüglich solcher Exotika wie Kopierschutz und HD-Unterstützung scheint England manchmal irgendwo hinter dem Mond zu liegen. Und weil wir schon bei der zünftigen Nachbarschaftsschelte sind: Ist Dir auch aufgefallen, daß englische Manuals oft und gerne an der „Schwallolitis" (klares Symptom: nichtssagende Wort-Blähungen) leiden? So wird das ja nie was mit der europäischen Einigung...

DER CLINCH MIT DEM CINCH

Im Oktoberheft stand bei den CD-News, daß man das CD[32] bisher nur am Fernseher anschließen konnte. Nun besitze ich ein solches Gerät und kann es schon seit längerem ohne Probleme an den Monitor (Commo 1084S) hängen, und zwar über den Cinch-Eingang!
korrigiert Marcel Haemisch aus Essen.

Nun ja, das war wohl etwas, äh, mißverständlich formuliert. Worum es aber eigentlich ging: Trotz allem ist das Bild auch am Monitor deutlich besser, wenn man, statt den erwähnten Cinch-Eingang zu verwenden, seine Konsole per Nachrüstung RGB-fähig macht.

RAM-DÖSIG

Neulich kaufte ich mir „Ishar 3" und bemerkte zu meiner Freude auf der Verpackung das Sprüchlein „1 MB RAM required". Doch als ich das Game zu starten versuchte, kam folgende Meldung: „1 MB Chip-RAM required"! Meine Trauer zeigte sich in zehnminütigen Schreikrämpfen, bis ich mich (und nun Euch) schließlich fragte, ob man meinen Rechner (A500, 1 MB Speicher) so aufstocken kann, daß ich auch genügend Chip-RAM habe. Also bitte, helft mir!
fleht uns Rüdiger Meineke aus Berlin an.

Hast Du etwa vor dem Kauf unseren Test (in der letzten Ausgabe) nicht gelesen? Das war wie so oft ein Fehler, denn nun wirst Du wohl ohne „Ishar 3" leben oder Deinen Chip auswechseln müssen – was aber bei älteren Amigas nicht in jedem Falle klappt. Am besten, Du stellst Deine „Freundin" und ihr Problem mal dem nächsten Hardware-Händler vor.

JETZT IST ABER SCHLUSS!

Ganz recht: *Jetzt* ist Schluß, während es in vier Wochen an gleicher Stelle weitergeht mit Euerer völlig unberechtigten Kritik, Eurem völlig berechtigten Lob, den Fragen und Anregungen. Kurzum, es gibt ein Leben nach dem Jubiläum – bloß wäre es ohne Eure Zuschriften nur halb so l(i)ebenswert. Greift also zu Blut & Federkiel und schreibt an Onkel Joker. Sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und der Absender zu entziffern ist, schreibt er Euch persönlich zurück. Es sei denn, Euer Brief würde aufgrund allgemeinen Interesses hier veröffentlicht werden, was ja auch kein Fehler wäre, gell? Hier unsere fehlerfreie Adresse:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DAS TURBO-ABO

Zum Jubiläum geben wir richtig Vollgas: Wer jetzt abonniert, bekommt seine Hefte preiswerter und im Turbogang – sowie eine voll befahrbare Rennstrecke von Gremlins neuem Mega-Racer „TOP GEAR 2" obendrein!

Hier die Vorzüge in aller Kürze: Als Abo-Pilot bekommt man vom Joker-Stall alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Die Hefte werden exakt eine Woche vor dem Kiosk-Start auf die Strecke gebracht und dann vom Postboten wetterfest und umweltfreundlich verpackt an Eure Heimat-Box geliefert. Und als Prämie winkt diesen Monat: **Ein voll spielbarer Kurs von „TOP GEAR 2" – mit allen Features der Verkaufsversion, also etwa Wahl der Gangschaltung, Tuning-Extras, einem Shop und natürlich wahlweise Solo-Racing am Fullscreen oder heiße Duelle am Splitscreen! Mehr noch, ein kurzer Vermerk genügt, und Ihr bekommt entweder die Standard-Ausführung oder eine Spezialversion für den A1200.**

Die Boliden warten allerdings nicht ewig auf Euch, nächsten Monat ist die Rennsaison schon wieder vorbei. Also füllt den Coupon rasant aus und düst damit schleunigst zum nächsten Briefkasten! Denn immerhin gibt's dann bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie…

MIT VOLLGAS IN DEN VOLLSPASS: EINE VOLL SPIELBARE STRECKE VON „TOP GEAR 2" (WAHLWEISE STANDARD ODER A1200) FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!!!

Name & Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten) _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift _____

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO – NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

1: Da stehst Du nun also am Feierabend in der Eingangshalle und schaust mit neidischen Blicken zu, wie die Kollegen einer nach dem anderen entschwinden, während die ganze Last der Verantwortung auf Deinen schmalen Schultern ruht. Wenn Du Daisy bist, trabe zu Abschnitt 35; alle anderen lesen bei 21 weiter.

2: Klarer Fall, Du riechst die liegengebliebene Wurstsemmel ja schon von hier – warum heißt die Firma eigentlich nicht „Semmel-Verlag"? Du schnappst Dir den Leckerbissen und darfst 5 Hitpoints addieren. Weiter bei 38.

3: Jetzt wird gewürfelt! Bei 1 oder 2 lese unter 17 weiter, bei 3 bis 6 mußt Du zur Nummer 39.

4: Du schleichst gen Osten, bis Du zu einer Kreuzung gelangst: Links liegt Wallis Zimmer, rechts hingegen das Spielearchiv. Geradeaus geht's weiter den Flur entlang. Willst Du weitergehen (16), bei Waltraud herumstöbern (31) oder dem Archiv einen Besuch abstatten (22)?

5: Du hechtest durch die Tür und siehst im trüben Lichtschein einer sog. „Taschenlampe", wie ein riesiger Mensch Papierschnipsel auf den Boden häuft und gerade ein „Feuerzeug" daran halten will. Ah, das ist ein lustiges Spiel! Du sprintest voll in den Haufen und wirbelst die Schnipsel überall quer durch den Raum. Das ist fast so spaßig wie Schneeflocken-Fangen! Der Mensch murmelt: „Hundääh? Lirää..." Na also, er redet immerhin mit Dir, bestimmt will er noch mehr spielen! Hast Du einen Ball (11) oder Oskars Pantoffel (29) dabei? Oder trägst Du gar nix (36)?

6: Gäste läßt man nicht warten: Du trottest gen Osten und bist gerade auf der Höhe von Richys Tür, als ein markerschütterndes „Gäld-ääh! Lirää!" durch die Wände dröhnt. Willst Du Dich drängen lassen (38) oder erst mal Richys Behausung durchschnüffeln (2)?

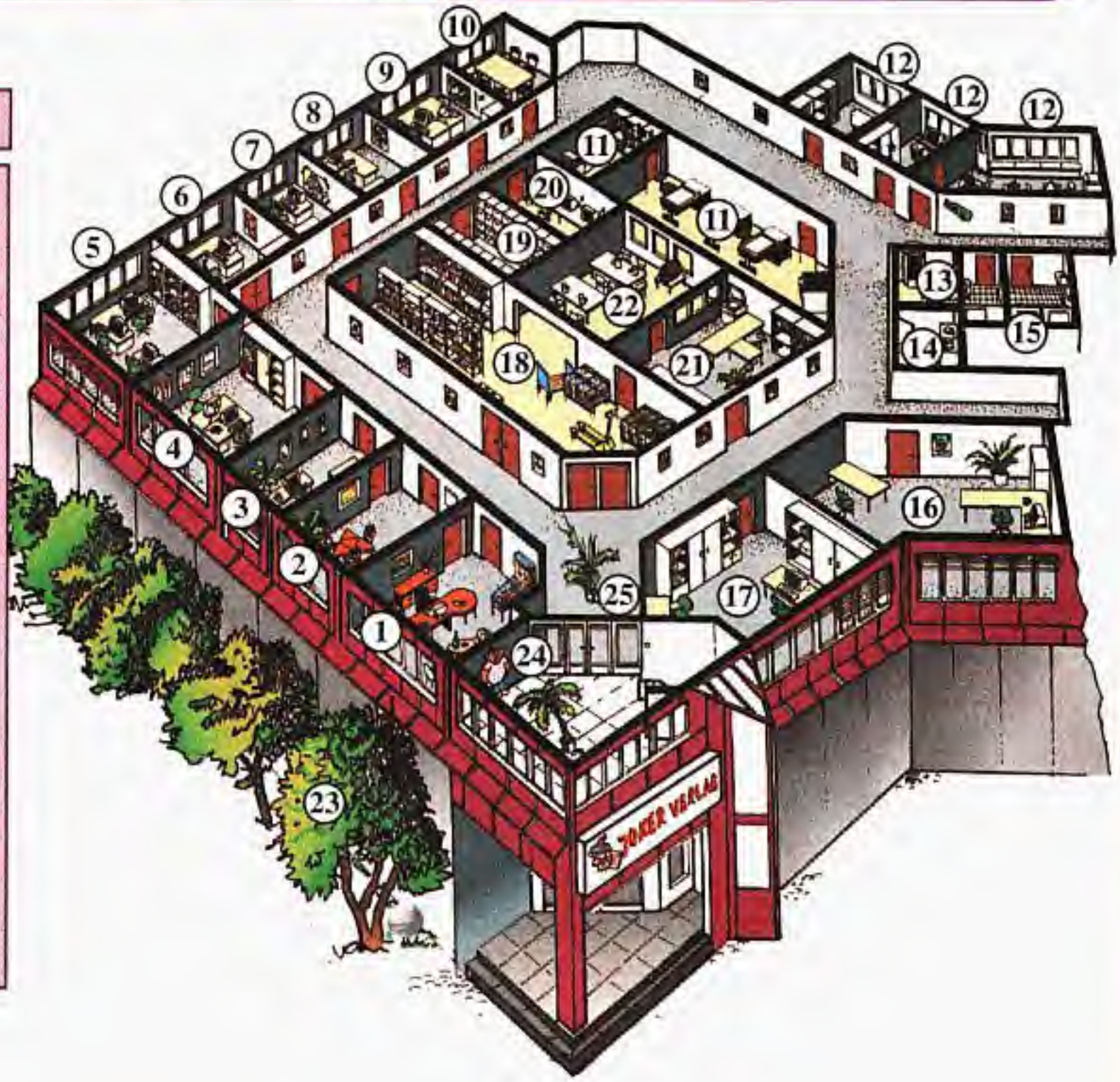
7: Wohin möchtest Du nun gehen? Durch die Tür nach Norden (44), die in den Redaktionstrakt führt, oder durch den westlichen Ausgang Richtung Verwaltung (53)?

8: Gedacht, getan! Du kuschelst Dich auf das weiche Sofa unter der Glaskuppel im zentral gelegenen Pausenraum und schlitterst sanft ins Reich der Träume. Daisy schnüffelt bei 48 weiter, die anderen träumen sich zur Nummer 13.

9: Nun denn, auf zum letzten Gefecht! Du wappnest Deine Handkanten, springst den Schlitzer überraschend an und schlägst zu. Schorsch hat 30 Hitpoints, und Du mußt in jeder Kampfrunde für ihn und für Dich würfeln. Würfelst Du den höheren Wert, darfst Du ihm zwei Punkte abziehen, liegt er besser, mußt Du zwei Miese einsacken – bei Gleichstand passiert nichts. Sinken Deine Punkte auf Null, so lies bei 32 weiter, sollten Schorschs Punkte auf vier schrumpfen, ist statt dessen Nr. 40 angesagt. Ach ja, falls sich eine Geißel in Deinem Inventory befindet, so darfst Du zur 57 weiterblättern.

LEGENDE

1) Big Boß Michael
2) Konferenzraum I
3) Brigitta
4) Dorli, Max und Joker
5) Steffen, Mick, Manfred
6) Oskar
7) Richy
8) Waltraud
9) Moni und Joe
10) Konferenzraum II
11) Lager/Lithografie
12) Layout/Lithografie
13) Dunkelkammer
14) Teeküche
15) Toiletten
16) Petra und Regine
17) Christine und Undine (Empfang)
18) Lager
19) Archiv
20) Fotoraum
21) Mehrzweck/Versand
22) Pausenraum
23) Bäume
24) Brork
25) Eingangshalle



THEME

Rummel am Rummel

Eine Achterbahn kommt immer an!

Das nette Intro mit gerenderten Grafiken und astreiner Sprachausgabe macht schon mal mächtig Appetit aufs Spiel. Wer dann die Vorspeise nicht gleich mit mit allen Gewürzen dieser schmackhaft-komplexen Wirtschaftssimulation genießen will, beginnt im Sandkastenmodus mit allzeit fröhlichen Parkbesuchern und ohne die bis zu 39 Konkurrenten. Gestartet wird stets in Großbritannien, wobei das ziemlich mickrige Anfangskapital zunächst nur wenige Attraktionen, Buden und Dekorationen ermöglicht – zumal auch erst mal gar nicht viele im Angebot sind. Doch wozu hat man schließlich die verschiedenen Entwicklungsabteilungen? Und wenn dann irgendwann 26 Fahrgeschäfte von der Superachterbahn bis hin zum Riesenrad samt Ritterspielen oder einer Cowboy-Show (inkl. Vorstellungen am Screen!) stehen, sieht selbst das Münchner Oktoberfest alt aus...

Auch für das leibliche Wohl der Besucher will gesorgt sein, also bieten diverse Getränke- und Imbißstände Fritten, Burger, Eiskrem, Steaks, Cola oder Bier an. Einen warmen Geldregen versprechen auch die Unterhaltungsbuden, bei denen sich sogar die Gewinnchancen festlegen lassen. Allzu unfair sollte man dabei aber nicht sein, sonst lernt man bald den Verbraucherschutz kennen, der selbst über den Salzgehalt der Pommes oder die Menge der Eiswürfel im Cola wacht. All das zählt aber fast schon zur hohen Schule, denn die Basis eines erfolgreichen Parks ist ein übersichtliches Wegenetz mit möglichst klug gesetzten Hinweisschildern. Wenn sich die Leute nämlich auf der Suche nach dem Ausgang oder dem stillen Örtchen die Hacken ablaufen, wird ihre Stimmung bald im Keller sein – genau wie die Bilanzen.

Wer hingegen vernünftig mit seinen Einnahmen wirtschaftet, wird alsbald auch Teiche anlegen, Palmen, Eichen oder Rosenbüsche pflanzen und darum schützende Holzpalisaden oder Hecken errichten können. Auch das Personal kostet, aber die Wege und Toiletten wollen nun mal saubergehalten werden. Wächter, die den Kids zeigen, wo's langgeht oder gegen randalierende Rocker einschreiten, sind allerdings genauso Luxus wie kostümierte Unterhalter, die den Besuchern bei Regengüssen mit einem Schirm aushelfen – während Mechaniker zur Instandhaltung unerläßlich sind, denn nach einer gewissen Zeit geben die Attraktionen den Geist auf oder fliegen den Gästen sogar um die Ohren.

Sobald ein Rummelplatz ausgereizt ist, kann man daran denken, ihn zum Jahresende versteigern zu lassen und an einem der 24 weltweit verstreuten Orte von Grönland bis zur Antarktis ein neues Projekt zu starten. Experten nehmen dabei dann das Lagern der Lebensmittel ebenso in die eigene Hand wie Tarifverhandlungen mit den Gewerkschaften oder lukrative Aktiengeschäfte. Die grafische Präsentation ihres Parks können sie freilich nicht beeinflussen, werden also mit vielfältig, aber ruckelig animierten Knuddelsprites und einem multidirektionalen Scrolling des Parkausschnitts ohne Weichspülerqualitäten leben müssen. Andererseits herrscht an optischen Details nun wahrlich kein Mangel, und Drehorgelmusik sowie gelungene Sound-FX lassen die richtige Stimmung aufkommen. Die Maussteuerung über Iconleiste und Pulldown-Menü ist zwar etwas hakelig geraten, aber dafür können die wichtigsten Funktionen ja auch direkt via Tastatur aufgerufen werden.

Ein bißchen traurig ist, daß selbst dieser AGA-Version ein paar Features des PC-Rummels fehlen; etwa das Feuerwerk, die

Jokerland im Überblick

Der Name Bullfrog zergeht Liebhabern komplexer Spiele nicht umsonst wie Zuckerwatte auf der Zunge: Am Anfang war „Populous", vor einem Jahr räumte „Syndicate" ab – und jetzt wird endlich auch am Amiga ein eigenes Digi-Disneyworld gebastelt!

PARK

Spiel, Spaß und Entertainment

Ham, ham... Hamburger

Delphinshow, der Oktopus-Mann und die nostalgische Achterbahn. Zumal die Hardwareanforderungen nicht von Pappe sind: Wer weder auf Sound noch auf das bequeme Spielen von der Festplatte verzichten mag, muß mindestens 2,5 MB RAM (und damit am 1200er eine Speichererweiterung) unter der Haube haben! Das läßt für die angekündigte Standard-Version nichts Gutes ahnen – dabei ist es doch so ein richtig befriedigendes Gefühl, das witzige Gewusel auf einer reibungslos funktionierenden Kirmes zu beobachten... (st)

THEME PARK
(BULLFROG)

A1200/4000 speziell

SIM-KIRMES

77%
„NIEDLICH"

GRAFIK	77%
ANIMATION	59%
MUSIK	66%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL	
PREIS	DM 95,–

SPEICHERBEDARF	2 MB(HD: 2,5 MB)	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

NEU

EXKLUSIV

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR 29,- DM

Bestelladresse :Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

UFO

ENEMY UNKNOWN

Terror aus dem All

Zunächst durften nur PC-Strategen aus den fliegenden Untertassen von Micro-Prose kosten, jetzt werden auch AGA-Amigos zur Erdverteidigung rekrutiert – und falls das nix nützt, kommen später noch „Standard-Freundinnen" zum Zuge.

Vorläufig werden aber bloß 1200er und 4000er ins Jahr 1999 gebeamt, wo aggressive Aliens die Erde hartnäckig attackieren. Und weil man sich nicht gerne widerstandslos zerbröseln läßt, sind weltweit acht Stützpunkte zu errichten, um die UFOs zu orten und vom Himmel zu holen – was dann von der fremden Technologie noch übrig sein sollte, muß im Auftrag eines Konsortiums aus 16 Ländern wissenschaftlich inspiziert werden. Und damit diese Sponsoren nicht den Geldhahn zudrehen, ist man gut beraten, ihre Gebiete besonders aufmerksam vor dem Terror aus dem All zu schützen…

In der Praxis wählt der Spieler dazu via Globus-Zoom den Standort seiner ersten (Draufsicht-) Station aus und kümmert sich um deren Ausrüstung mit Soldaten, Arbeitern und Wissenschaftlern. Bei Bedarf kann das Personal aufgestockt werden, genau wie die Grundausstattung aus drei Flugzeughangars nebst Fliegern, einer Werkstatt und einem Nahbereichsradar. Bis der Nachschub eintrifft, vergehen aber Tage, die Neukonstruktion von weiteren Hangars oder einem Alienknast geht einen lahmen Behördengang, und die Bestellung von technischem Schnickschnack liegt auch garantiert ewig auf irgendeinem Schreibtisch herum – ob es sich dabei nun um eine simple Pistole oder einen raketenbestückten Panzer handelt. Kurzum, hier wartet ein gnadenloser Wettkampf mit der Zeit.

Unser Hauptquartier

Runter kommen sie immer…

Wartezeiten lassen sich zwar mittels der sechsfach variablen Uhr verkürzen, doch irgendwann flimmert unausweichlich die Meldung „UFO in Sicht" über den Radarscreen. Dann müssen schnellstmöglich die Jäger auf Abfangkurs gebracht werden, um dem Feind in Echtzeit und mittels Mausklick den Bodenkontakt aufzuzwingen. Jetzt wird ein Transportschiff voller Soldaten, Waffen und Panzer zur Absturzstelle beordert, wo die (aus bis zu acht Köpfen bestehende) Truppe in detailreichen Iso-Landschaften jenen Aliens hinterherjagt, die das Debakel vielleicht überlebt haben. Ein rundenweise ausgetragenes Gemetzel später kann alles, was nicht niet- und nagelfest ist, eigesackt und zur Basis zurücktransportiert werden. Der Lohn der Mühe sind verbesserte Charakterwerte für die Söldner und jede Menge Arbeit für unsere Weißkittel, die sämtliche Mitbringsel analysieren und möglichst auch nachbauen sollen. Derlei Artefakt-Plagiate bringen nämlich Kohle am Weltmarkt und sind auch eine willkommene Bereicherung des eigenen Equipments.

Insgesamt also eine abwechslungsreiche Mixtur aus Rollenspiel, Echtzeit-Action und Wirtschaftssimulation, die aufgrund ihrer manchmal etwas umständlichen Steuerung aber eine gewisse Einarbeitungszeit erfordert. Wer dem Spiel zudem noch die Nachladepausen verzeihen kann, wird mit leidlicher Grafik, einer ordentlichen Klangkulisse, vielen Statistiken und reichlich Komplexität entschädigt. (md)

Alle Mann ausschwärmen!

1200 Spezial

UFO – ENEMY UNKNOWN
(MICROPROSE)

GENRE-MIXTUR

72%
„KOMPLEX"

GRAFIK	64%
ANIMATION	64%
MUSIK	68%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	76%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	JA

KID CHAOS

Ein Überraschungsei von Ocean: Aus dem sonst eher durchschnittlichen Plattform-Angebot der Engländer hüpft plötzlich ein prähistorischer Bengel mit flotten Steinzeit-Keilereien in die erste Riege der Jump & Runs!

Kaum hat der kleine Jurassic-Rowdy das Licht der Welt erblickt, da bricht auch schon Hektik aus: Neugierige Wissenschaftler entführen den Knirps aus seiner kuscheligen Fred-Feuerstein-Umgebung ins 21. Jahrhundert, wo er gar nicht froh darüber ist, zukünftig den Job einer Laborratte zu übernehmen. Ehrensache, daß man da zum Joystick greift, um den Knaben heim zu seiner urigen Mami zu geleiten – die Zeitmaschine wartet am Ende von fünf abschnittweise unterteilten und mit einem Zeitlimit gesegneten Levels.

Lediglich mit einer ollen Keule bewaffnet, köpft Brorks Urahn in der ersten Stufe noch harmlos mutierte Blumen im Wald und auf der Wiese, während es vermeintlich nette Häschen und Fledermäuschen auf seinen Energievorrat abgesehen haben. Nach dem gegnerlosen Levelfinale mit „Arkanoid"-Mauer kurvt er dann um ätzende Giftpfützen in einer ausrangierten Chemiefabrik und haut den ansässigen Riesenschlangen sein Stöckchen aufs Haupt. Ist auch diese Aufgabe bewältigt, wollen in der Spielzeugfabrik „entgegenkommende" Matchboxautos plattgemacht werden, ehe in Techno-Town noch diverse Fahrten auf Tempo-Achterbahnen zu absolvieren und in einer Tempel-Stadt die Maikäfer der Zukunft zu besiegen sind. Alle diese Szenarien gliedern sich in jeweils drei Plattformabschnitte plus einem finalen Zusatzspiel wie dem erwähnten „Breakout"-Verschnitt, kleinen Ballereien oder ähnlichem.

Nun stammt der Neuzugang in der mit „B.C. Kid" und „Chuck Rock" recht prominent besetzten Steinzeitliga auch wahrlich nicht von schlechten Eltern: Mit Magnetic Fields alias Shaun Southern und Andrew Morris zeichnet jenes Programmierteam für Kid Chaos verantwortlich, das bereits mit den diversen „Lotus"-Games (für Gremlin) eine ganze Klassiker-Trilogie vorzuweisen hat. Bei solchen Voraussetzungen braucht sich natürlich niemand zu wundern, wenn es hier so schnell spielbar und teilweise auch technisch brillant zugeht wie sonst selten im Genre. Noch weniger verwunderlich ist das, wenn man weiß, daß statt echter Innovationen eine ausgereifte Sammlung altbewährter Hops-Ideen wartet – also etwa Sammelextras für frische Lebensenergie, Schutzschilde oder schnelle Spurtstiefel sowie Rücksetzpunkte für den kürzlich verblichenen Neandertaler.

Aber selbst wenn die gebotenen Ideen nicht gerade taufrisch sind, hier macht's einfach die Masse. So muß der Spieler mit Geheimkammern, Höhlenpassagen und

Sprungfedern machen Tempo!

superschnellen Sprints genauso fertig werden wie mit millimetergenauer Pixelarbeit. Das hohe Spieltempo wird allenfalls durch im Weg stehende Stacheln oder baumelnde Morgensterne abgebremst, und auch bei beweglichen Plattformen, Lasern oder Flammenwerfern schaltet man natürlich besser einen Gang runter. Die besonders effektiven Sprungfedern dagegen müssen mit Vollgas angespurtet werden und sorgen dann für so viel Speed, daß höchstens noch „Zool" oder das vom Spielgefühl her ähnliche „Mr. Nutz" mithalten kann. Für Einsteiger ist der prähistorische Runner aber eher nicht gedacht, denn die mannigfaltigen Gefahren und zunehmend unfairen Attacken werden trotz der hervorragenden Steuerung wohl nur Plattform-Profis meistern können – aber wer ist das heutzutage nicht?

Die fünf Extragames...

...auf einen Blick

Kampf der Mutantensau

Die Handhabung hat ein Extralob verdient: lästige Kopierschutzmechanismen fehlen, und die Nachladepausen fallen erfreulich kurz aus. Und als Clou erlauben die Ozeanisten erstmals, ein Actiongame auf Festplatte zu nageln – mit 1,5 MB RAM seid Ihr dabei. Ja, man kann sogar zwischen einer gepackten und einer speicherplatzfressenden, dafür aber schnelleren Expanded-Version wählen. Im Optionsmenü darf man die Steuerung konfigurieren, Levelcodes wahlweise per Tastatur oder Stick eingeben und das Vorhandensein sowie die Lautstärke der Begleitmusik (vielfältige und überwiegend gute Techno-Tracks) bzw. Sound-FX regeln. Im Spiel wird übrigens fast jede Aktion von passenden Effekten begleitet, und gelegentlich künden lauter werdende Geräusche von Gefahr im Anzug, was man recht bald zu schätzen lernt.

Die Grafik fährt allerdings auch ein paar Negativpunkte ein, denn manche Sprites sind geradezu lachhaft animiert und wollen so gar nicht zu derart detailreich ausgearbeiteten Hintergründen wie etwa einem plätschernden Wasserfall mit Brücke, die sich bei Betreten gefährlich durchbiegt, passen. Und wo sich Blümchen nett in der Kulisse drehen, fallen vernachlässigte Käfer halt doppelt unangenehm auf: Da flattert nichts, die Krabbeltiere sausen völlig unbewegt durch die Luft. Einige Szenen kommen sogar fast im SW-Look daher, und speziell den Chemielevel könnte direkt ein Farbenblinder entworfen haben. Dafür sucht das superschnelle Parallaxscrolling seinesgleichen, und selbst ein Screen voller Gegner bringt kein Ruckeln. Nett auch, daß dem Helden bei einem längeren Päuschen schnell langweilig wird und er dann zunächst ziemlich sauer dreinblickt, ehe er mit der Keule in der Hand im Stehen wegpennt... Viel hat zum Hit also nicht gefehlt – ein bißchen mehr optische Feinarbeit und ein paar Innovationen beim Gameplay, und wir hätten sofort und ohne Zögern unser Gütesiegel gezückt. Aber ein Platz im Oberfeld der Hüpfliga ist Kid Chaos auch so sicher, und das ist für einen so alten Knaben ja auch kein schlechtes Ergebnis. Oder? (rl)

Prächtig: Die Ruinenstadt

In der Spielzeugfabrik...

Das war's dann wohl – Game Over!

Für alles ist gesorgt: Schöne Landschaften...

...und weniger schöne

KID CHAOS

(OCEAN)

PLATTFORM-ACTION

82%

„CHAOTISCH"

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	84%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	80%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA (1,5 MB)	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Dungeon-Racing

Crystal Dragon

Ob man bei Magnetic Fields wohl eine Benzin-Allergie entwickelt hat? Verständlich wäre es ja, nach so vielen Rasereien wie der „Lotus"-Trilogie und der Serie um die „Super Cars". Bloß dürfte den Jungs im Dungeon nicht der gleiche Erfolg beschieden sein wie auf der Rennstrecke...

Irgendwo in der Festung des bösen Zauberers Ariath steckt der titelgebende Kristalldrache und verspricht die Vernichtung des Widerlings. Also ist erst mal Party-Time: Aus 18 männlichen und weiblichen Charakteren sechs verschiedener Klassen vom Magier bis zum Dieb strickt man ein dynamisches Duo und durchkämmt damit das Burgenlabyrinth.

Nieder mit dem Spießer!

In den 23 mehrgeschossigen Levels stolpern die Drachenforscher über Tücken wie Drehfelder oder Teleporter und müssen dabei noch die feuchten Wände akribisch auf verborgene Knöpfe hin untersuchen. Außerdem lauern hinter jeder Ecke die Schergen des Bösen auf ein Echtzeitkämpfchen, was selbst die muntersten Recken auf Dauer ermüdet. Schlaf muß also sein, Speis und Trank natürlich auch. Satte Magier dürfen satte 36 Spells anbringen, und die drei Schwierigkeitsgrade sollen Helden aller Art ein Weiterkommen garantieren: Während Kerkerneulinge mit Automapping und bis zu sechs wertvollen Tips pro Ebene verwöhnt werden, sind Vollprofis ganz auf sich gestellt und müssen auch für die Karte erst den richtigen Zauberspruch finden.

Trotz solider 3D-Grafik, stimmungsvoller Sound-FX und flotter Steuerung über Maus oder Tastatur hat dieses Rollenspiel aber wenig zu bieten, was man nicht schon seit „Dungeon Master", „Bloodwych" und „Eye of the Beholder" kennt. Die Boliden aus den englischen Magnetfeldern waren jedenfalls sehr viel innovativer... (st)

CRYSTAL DRAGON
(BLACK LEGEND/MAGNETIC FIELDS)
3D-ROLLENSPIEL

64%
„SOLIDE"

GRAFIK	61%
ANIMATION	62%
MUSIK	69%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	66%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENTDAY AGA inside

Die wichtigste Seite des M

AMIGA CD-32

7 Gates of Jambala	EV	59,90
Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed / Qwak	DA	59,90
Arabian Nights	DA	47,90
Banshee	DA	54,90
Battlechess	DA	59,90
Battlestorm	DA	49,90
Battletoads	DA	59,90
Beavers	DA	59,90
Brian the Lion	DA	44,90
Brutal Sports Football	DA	59,90
Bubban Stid	DA	59,90
Cannon Fodder	DA	59,90
Castles II	EV	64,90
Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	59,90
Chuck Rock	DA	39,90
Chuck Rock II	DA	59,90
D-Generation	DA	49,90
Dangerous Streets	DA	59,90
Deep Core	DA	47,90
Der Clou	DV	69,90
Dennis	DA	59,90
Disposable Hero	DA	59,90
Donk	DA	59,90
Elite II-Frontier	DA	64,90
Emerald Mines	DA	34,90
Fate and Ice	DA	59,90
Fireforce	EV	59,90
Fly Harder	DA	49,90
Fury of the Furries	DA	59,90
Global Effect	DA	69,90
Gunship 2000	DA	59,90
Heimdall 2	DV	69,90
Humans 1+2	DA	69,90
Impossible Mission 2025	DA	59,90
Int.Sensible Soccer	DA	49,90
International Karate +	EV	49,90
James Pond 3	DA	69,90
John Barnes Football	DA	49,90
Kid Chaos	DA	64,90
Labyrinth of Time	EV	54,90
Last Ninja 3	EV	44,90
Legacy of Sorasil	DA	59,90
Lemmings	DA	54,90
Liberation	EV	69,90
Lost Vikings	DV	59,90
Lotus Trilogy	DA	64,90
Mean Arenas	DA	47,90
Microcosm	DA	79,90
Morph	DA	47,90
Myth	EV	44,90
Naughty Ones	DA	59,90
Nick Faldo Golf	DA	59,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Out to Lunch	DA	49,90
Overkill / Lunar C	DA	54,90
Pinball Fantasies	DA	59,90
Pirates Gold	DV	59,90
Premiere	DA	39,90
Prey	DV	59,90
Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Psycho Killer	EV	49,90
Robocod	DA	59,90
Ryder Cup	DA	64,90
Sabre Team	DA	64,90
Seek & Destroy	DA	47,90
Sensible Soccer	DA	47,90
Sim City	EV	49,90
Simon the Sorcerer	DA	69,90
Sleepwalker	DA	64,90
Stiker	DA	64,90
Superfrog	DA	34,90
Super Methane Brothers	DA	59,90
Super Putty	DA	49,90
Surf Ninjas	DA	49,90
Total Carnage	DA	59,90
Trivial Pursuit	EV	64,90
Trolls	DA	54,90
Ultimate Body Blows	DA	54,90
Universe	DV	59,90
Wembley IntSoccer	DA	59,90
Whales Voyage	DA	54,90
Wild Cup Soccer	DA	59,90
Wrath of the Demon	EV	49,90
Zool	DA	54,90
Zool II	DA	59,90

AMIGA 1200

1869	DV	64,90
Airbucks	EV	64,90
Alien Breed II	DA	54,90
Alfred Chicken	DA	49,90
Anstoss	DV	64,90
Anstoss World Cup Edition	DV	54,90
Arcade Pool	EV	29,90
Banshee	DA	54,90
Body Blows	DA	39,90
Body Blows Galactic	DA	54,90
Brian the Lion	DA	49,90
Bundesliga Man.Hattrick	DV	74,90
Burning Rubber	DA	59,90
Burntime	DV	65,90
Chaos-Engine	DA	47,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90
Civilization	DV	69,90
D-Generation	DA	35,90
Dangerous Streets	DA	54,90
Darkmere(Enhanced)	DA	63,90
Dennis	DA	49,90
Der Clou	DV	69,90
Diggers	DA	69,90
Donk	DA	49,90
Dynatech	DV	54,90
Fatman	DA	54,90
Gunship 2000	DV	69,90
Hanse	DV	44,90
Heimdall 2	DV	69,90
Impossible Mission 2025	DV	69,90
Int.Golf Championship	DA	54,90
Int.Sensible Soccer	DA	39,90
Ishar	DA	59,90
Ishar II	DV	54,90
James Pond 3	DA	69,90
Jurassic Park	DA	59,90
Kick Off 3	DA	49,90
Manchester United (Enha)	DA	59,90
Morph	DA	59,90
Naughty Ones	DA	49,90
Nigel Mansell	DA	64,90
Oskar	DA	47,90
Overkill	DA	49,90
Out to Lunch	DA	49,90
Penthouse Hot Numbers	DA	59,90
Pinball Fantasies	DA	54,90
Robocod	DA	29,90
Rüsselsheim (Detroit)	DV	63,90
Ryder Cup	EV	64,90
Sabre Team	DA	54,90
Seek & Destroy (Enhanced)	DA	49,90
Second Samurai	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90
Skidmarks	DA	49,90
Sleepwalker	DA	59,90
Soccer Kid	DA	59,90
Star Trek	DV	69,90
Stratagem	EV	64,90
Total Carnage	DA	59,90
Tornado	DV	69,90
Transarctica	DA	64,90
Trolls	DA	29,90
Wembley IntSoccer	DA	54,90
Whales Voyage	DV	59,90
When two worlds war	EV	59,90
Zool	DA	47,90
Zool II	DA	49,90

Die besonders gekennzeichneten CD-32 Titel laufen auf dem Amiga 1200 mit Hilfe der Overdrive-CD (siehe "Zubehör")

UP & DOWN

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER

2. (5) INDIZIERT
3. (7) ANSTOSS
4. (3) PIZZA CONNECTION
5. (6) INDIANA JONES IV
6. (4) BUNDESLIGA MAN. PROF.
7. (2) SYNDICATE
8. (13) GOAL!
9. (12) DUNE 2
10. (15) ELITE II
11. (9) TURRICAN 3
12. (10) MR. NUTZ
13. (8) WING COMMANDER
14. (18) HISTORYLINE
15. (16) BURNTIME
16. (11) EISHOCKEY MANAGER
17. (19) DER CLOU!
18. (20) BUNDESL. MAN. HATTRICK
19. (-) DEATH OR GLORY
20. (-) BENEATH A STEEL SKY

Keine Feier ohne Meier, kein Geburtstag ohne Nachtrag – und so tragen wir es Euch eben ein bißchen nach, daß Ihr uns zum Jubiläum gar so reichlich mit Zuschriften für die jetzt neu eingeführten Lesercharts zum CD³² eingedeckt habt…

Ja, glaubt Ihr etwa, eine Betriebsfete in einer bis zur Decke mit Postsäcken angefüllten Redaktion wäre das reine Vergnügen? Noch dazu, wenn auf das große Schleppen praktisch nahtlos das große Auszählen folgt – anstatt der großen Sause! Na, zumindest hat Euer Fleiß Michael die Anschaffung von Sitzmöbeln erspart und natürlich unsere brandneue CD-Hitliste (angeführt von der allseits beliebten Reise in den Mikrokosmos) ermöglicht. Sie ersetzt ab sofort „Die Großen 10", jenen etwas undurchsichtigen Dauerlutscher, der gerade neueren Lesern meist ziemlich schwer im Magen lag. Kein großer Verlust, schließlich brutzeln ja mit den „Top Sellern des Jahres" weiterhin zehn Dauerbrenner im Up & Down. Als solche ließen sich fast auch die aktuellen Lesercharts für 1200er und Normamigas bezeichnen, blieben die Spitzenreiter des Vormonats doch allesamt im Sattel. Dennoch haben sich hier wie (vor allem) an der Verkaufsfront einige Neuzugänge auf die Pirsch gemacht; passend dazu servieren wir als Chart-Spezialität diesmal optisch besonders leckeres Wildbret für Augenjäger.

Kein Jägerlatein, sondern eine liebgewonnene Tradition, ist wieder unsere Verlosung der nachfolgend aufgeführten Beutestücke. Als Jagdschein genügt ein Postkärtchen, auf dem Ihr Eure derzeitigen Lieblingsspiele erlegt, Quatsch, notiert habt. Gut wäre auch, wenn Ihr sie nach Systemen sortiert, also für Normal-Freundinnen, AGA-Amigas oder eben das CD³².

1 x Chuck Rock 2
1 x KGB
1 x Human Race

Na, sind diese Spielchen dem festlichen Anlaß unseres Jubiläums angemessen oder was? Wir werden dann eben wieder in den sauren Apfel beißen und alle Stimmen fein säuberlich auszählen, mit Pi multiplizieren sowie durch den galaktischen Gravitationswert galvanisieren – und schon haben wir die metaphysikalische Brechungskonstante für Hyperraumflüge! Damit werden wir reich und berühmt, zumal als Abfallprodukt dieser Raumforschung ja noch die aktuellen Charts für den Dezember herausspringen. Diese gebt Ihr dann bitte allen Tanten, Bekannten und Verwandten zu lesen, auf daß sie wissen, was anno 1994 den Weihnachtsbaum zieren möge…

Wer indessen gewinnen will, muß immer schön brav gewesen sein. Und das merken wir gleich daran, ob der Absender leserlich geschrieben ist, die richtige Briefmarke auf dem Karton klebt und unsere Adresse stimmt. Ehe wir diese nun großzügig als kleines Vorweihnachtspräsent preisgeben, sei noch vermerkt, daß wirklich brave Kinder ihre Wünsche nicht nur dem Christkind schreiben dürfen – auch die verlagseigenen Weihnachtsmänner (schon mal Brork mit Zipfelmütze gesehen?!) richten sich im Gewinnfall gerne nach Eurem hoffentlich auf der Karte notierten Wunsch!

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TEN A1200

1. (1) ANSTOSS
2. (2) SIMON THE SORCERER
3. (3) STAR TREK
4. (5) DER CLOU!
5. (-) ISHAR 2
6. (6) ANSTOSS WORLD CUP
7. (9) CIVILIZATION
8. (8) BODY BLOWS GALACTIC
9. (10) ALIEN BREED 2
10. (-) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

TOP TEN CD32

1. MICROCOSM

2. PIRATES! GOLD
3. SENSIBLE SOCCER INT.
4. DISPOSABLE HERO
5. ZOOL 2
6. LEGACY OF SORASIL
7. ARABIAN NIGHTS
8. HEIMDALL 2
9. PINBALL FANTASIES
10. WHALE'S VOYAGE

TOP SELLER

1. (1) BUNDESL. MANAGER HATTRICK

2. (5) DIE SIEDLER
3. (4) PIZZA CONNECTION
4. (10) ISHAR 3
5. (-) SENSIBLE SOCCER INT.
6. (-) HEIMDALL 2
7. (-) KING'S QUEST 6
8. (-) SIMON THE SORCERER
9. (2) HANSE - DIE EXPEDITION
10. (-) UNIVERSE

PERSONAL FAVORITES

MICK

1. PINBALL FANTASIES
2. GUNSHIP 2000
3. PINBALL DREAMS
4. BENEATH A STEEL SKY
5. UNIVERSE

TOP SELLER DES JAHRES

1. (1) DIE SIEDLER

2. (3) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (2) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (5) ELITE II
6. (6) AMBERMOON
7. (7) PIZZA CONNECTION
8. (10) DER TRAINER
9. (8) TURRICAN 3
10. (9) SYNDICATE

DIE AKTUELLEN ANIMATIONS-WUNDER

1. APOCALYPSE 89%

2. BUBBA'N'STIX (CD32) 88%
3. BRIAN THE LION (A1200) 86%
4. BANSHEE 85%
5. ULTIMATE BODY BLOWS (CD32) 85%
6. ANSTOSS WORLD CUP 84%
7. DISPOSABLE HERO (CD32) 84%
8. ZOOL 2 83%
9. GUNSHIP 2000 (CD32) 82%
10. HEIMDALL 2 80%

Der Wettbewerb für Autonarren

Die Töff-Töff-Show!

Wer in der letzten Ausgabe den Messebericht von der ECTS und das Interview mit Alcatraz verfolgt hat, weiß, daß demnächst Max Designs genialer „Oldtimer" auf Amiga und CD 32 einläuft – in der Geburtstagsausgabe läuft bereits die passende Competition für 100 zukünftige Sieger!

Was Max Design da mit Unterstützung von Alcatraz auf Standard-Amigas, den 1200er und das CD³² zurollen läßt, ist ein Schmuckstück mit drei Achsen: „Oldtimer" wird nicht nur aus einer historischen Wirtschaftssimulation, die in der Automobilbranche der Jahre 1886 bis 1929 angesiedelt ist, bestehen, sondern auch noch ein Rennen bieten, bei dem man seine Eigenentwicklungen in grafisch reizvoller Voxel-Umgebung ausprobieren kann – und dazu ein (zumindest auf CD) ausgewachsenes Multimedialexikon mit Infos, Fotos und Originalfilmen aus den Archiven der Automobilhersteller!

Daß es Disk- und CD-Versionen des Spiels hier zu gewinnen gibt, gehört quasi zur Grundausstattung eines solchen Preisausschreibens, doch haben wir eingangs nicht ganz umsonst den Begriff „Schmuckstück" gewählt. So erhalten die ersten fünf Automobilisten dieses Wettbewerbs zusätzlich eines der wertvollen, maßstabsgetreuen Oldtimermodelle, die hier abgebildet sind. Dazu streuen wir reichlich bunte Mousepads mit hübschen Töff-Töff-Motiven und schicke Oldtimer-Videos unter das fahrende Volk. Wer mitfahren bzw. mitgewinnen will, muß sie allerdings kennen, die Antwort auf unsere

PREISFRAGE: WELCHE OKTANZAHL MUSS DER SPRIT HABEN, UM ALS SUPERBENZIN ZU GELTEN?

Kleiner Tip: Wer mit seinem Chemiestudium noch nicht soweit ist, der könnte mal an einer Tankstelle vorbeischauen – dann muß man eigentlich nur noch lesen können. Sobald Ihr Euch schlau gemacht habt, schreibt Ihr die korrekte Antwort nebst einem leserlichen Absender und dem gewünschten System (Standard-Disk, A1200 oder CD³²) auf eine Postkarte und tuckert damit bis zum 11.11.1994 (Einsendeschluß!) zum Briefkasten. Nehmt aber nicht den Rechtsweg, denn der ist ausgeschlossen; genau wie die Ingenieure von Max Design bzw. Alcatraz und die Bankrotteure des Joker Verlags. Allen anderen wünschen wir, daß sie unterwegs eine Anhalterin namens Fortuna treffen mögen!

Joker Verlag
„Töff-Töff Show"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

DIE PREISE

1. Platz: Ein Oldtimermodell „Sonderausführung", das Game „Oldtimer" (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

2. - 5. Platz:

Je ein Oldtimermodell „Normalausführung", das Game „Oldtimer" (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

6. - 10. Platz:

Je einmal das Game „Oldtimer" (Standard, A1200 oder CD), ein Oldtimer-Video und ein Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

11. - 20. Platz:

Je ein Oldtimer-Video und Mousepad mit Oldtimer-Motiv.

21. - 100. Platz:

Je ein Oldtimer-Video.

PD-Hexbox

Unser zum Jubiläum renoviertes Schatzkästchen ist diesmal bis zum Rand mit Nordlicht-Scheiben gefüllt – die ihrerseits randvoll mit großer Zockware zum kleinen Preis sind! Da freut sich der Jubilar, und da lacht der gestreßte Geldbeutel...

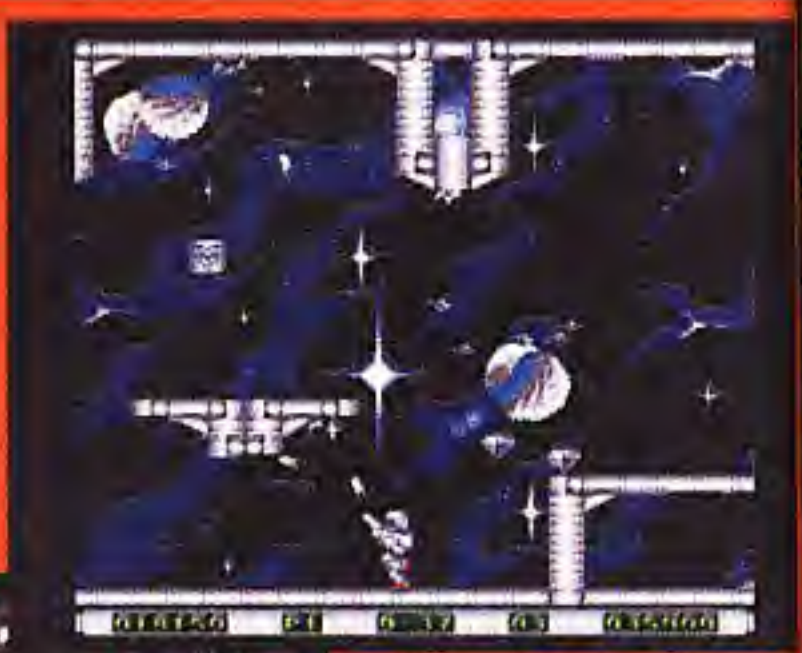
Damit auch der gestreßte 64er-Veteran mal wieder was zu lachen hat, enthält die als **Spiele 26/4** bezeichnete Disk eine feine Amigaversion des 8-Bit-Klassikers **Space Taxi** – seinerzeit eines der ersten Games mit Sprachausgabe. Zur Sprache kommen die Zielwünsche der Fahrgäste, die man hier mit einer Antigrav-Kutsche von Plattform zu Plattform und schließlich zu ihrem Bestimmungsort chauffiert. Man tut dies tunlichst ohne wo anzuecken und so lange, bis ein vorgegebenes Passagierkontingent befriedigt wurde und sich das Tor in den nächsten Level öffnet. Diese simple Aufgabe bezieht ihren Reiz aus der gelungenen Trägheits-Steuerung, dem im Spielverlauf abnehmenden Manövrier-Raum und zusätzlichen Hindernissen wie z.B. Laserbarrieren, was vor allem für den Duo- oder Triomodus gilt. Angesichts der famosen Spielbarkeit ist auch die fade Optik schnell verziehen, und die Soundkulisse kann sich eh hören lassen.Na, denn: Taaaxi!!!

Auf den beiden Scheiben **Spiele 26/7 A & B** mit der Adventure-Versoftung der australischen TV-Seifenoper **Neighbours** (bei SAT 1 „Nachbarn") findet man eine Präsentation, die den Vergleich mit kommerziellen Abenteuern nicht zu scheuen braucht: Man klickt sich durch astrein aus der Serie herausdigitalisierte HAM-Bildchen, hält umfangreiche Schwätzchen mit den Einwohnern der St. Ramsey Street und bekommt höchst originale Musikstücke in guter Qualität zu hören. Die Fans werden also rundum gut bedient, Fan muß man allerdings auch sein, um die Beziehungskisten der einzelnen Charaktere (und damit die Story) richtig zu durchblicken und so das Spiel lösen zu können. Aber an der handlichen Maus-/Iconsteuerung dürfte es jedenfalls nicht liegen, wenn der skrupellose Paul Robinson am Ende doch obsiegen sollte...

Eine hervorragend spielbare Mischung aus dem Ballerklassiker „Asteroids" und der Plattform-Hopserei „Pang" findet sich auf der **Spiele 27/1**. Mit einem verdächtig an „Turrican" erinnernden Roborecken läuft bzw. hüpft man am unteren Bildrand entlang und feuert auf sich kreuz und quer über den Screen drehende Groß-Asteroiden, die sich nach Treffern immer weiter teilen und schließlich ganz verschwinden – innerhalb des Zeitlimits muß der horizontal scrollende Bildschirm komplett gesäubert sein. Hilfestellung leisten herabfallende Sammelextras für Streuschuß, mehr Feuerpower oder Zeitlupe, während die zunehmend komplexeren Plattformbauten den vollen Einsatz fordern. Vom Großteil der PD-Genossen unterscheidet sich **Super Obliteration** durch fein animierte Optik, mitreißenden Sound und bequemes Handling, das sogar Zwei-Button-Unterstützung kennt. Kurzum, hier wartet Vollpreis-Gameplay zum PD-Tarif!

Actionlastig geht's auch auf

Es kummt und brummt: Space Taxi



Asteroids meets Pang: Super Obliteration

Die abenteuerliche Seifenoper: Neighbours

der **Spiele 27/2** weiter, und zwar bei einer gelungenen Umsetzung von Ataris Arcade-Oldie „Moon Patrol". Als **Overlander**-Pilot tuckert man mit einem Mondmobil über eine beständig von rechts nach links scrollende Kraterlandschaft, hüpft über besonders dicke Löcher hinweg, zerschießt entgegenkommende Felsen und macht anschwirrende Aliens mit der Bordkanone bekannt. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, hat der Programmierer an wechselnde Feindformationen, diverse Schwierigkeitsgrade und ein Zeitlimit ebenso gedacht wie an eine bunt und detailliert gezeichnete Landschaft in sauberem Parallaxscrolling. Drei Musikstücke runden dieses feine Game zur Beinahe-Kommerzsoft ab.

Jetzt aber zum wahren Highlight in der Jubiläums-Box, denn auf der **Spiele 29/1** haben die „Turricans" von Factor 5 höchstpersönlich zugeschlagen! Ihre Werbe-Plattformen zu populären Frühstücksflocken nennen sich **Tony & Friends in Kellogsland** und präsentieren den bekannten Reklame-Zoo des Sponsors nicht nur technisch, sondern auch spielerisch einwandfrei: Zunächst läuft man im Fell von Tony dem Tiger durch den Wald, hüpft knuddeligen Gegnern auf den Kopf und sammelt energiespendende Knusperkost ein; später dann nimmt man Gestalt und spezifische Fähigkeiten der Kellogs-Kollegen an – Smack der Frosch bevorzugt beispielsweise naturgemäß eher wäßrige Szenarien. Für den preisgünstigen Spaß am Stick sorgen haufenweise Optionen, viele Geheimlevels, eine megabunte und supersoft scrollende Optik sowie ein faires Gameplay, das auch ungeübten Hüpfern eine Chance läßt. Ganz ehrlich, hier handelt es sich um die besten PD-Plattformen, die der Amiga je gesehen hat!

Auch unser letzter Testkandidat für heute ist ein flotter Hüpfer; wie sein Titel bereits erahnen läßt, jedoch kein so friedfertiger. Bei **Kill the little Dudes** müssen nämlich sämtliche Aliens eines Levels vom Schirm gelasert werden, während man sie sämtlicher Diamanten beraubt. Um das herumliegende Steingut zu finden, klettert man Leitern auf und ab und läuft bzw. springt hin und her – und vor allem wünscht man sich dabei auf Dauer doch ein wenig mehr Abwechslung, weil sich bis auf das wechselnde Plattformdesign im Spielverlauf herzlich wenig tut. Immerhin kann die technische Umsetzung gefallen, denn neben flott animierten und gut gezeichneten Sprites darf man sich an hübsch farbenprächtiger Landschaft erfreuen. Die aus wenigen FX bestehende Soundkulisse kann wiederum weniger überzeugen, aber einen kleinen Probelauf dürft Ihr dennoch riskieren. Schließlich kostet auch die Disk mit der Bezeichnung **Spiele 30/3** nicht die Welt...

Sie kostet auch nicht die halbe Welt, sondern genau wie alle anderen Spiele aus der Nordlicht-Serie bloß schlappe drei Märker. Folgerichtig schlägt das zwei Disketten umfassende **Neighbours** mit sechs Steinen zu Buche; hier wie dort sind (je nach Bestellmenge) vier bis acht Mark Versandkosten zu addieren. Und wie es sich für Geburtstags-Soft gehört, vertragen sich alle Progis mit dem A1200 und können auf Festplatte genagelt werden. (rl)

BESTELLADRESSE

Gaby und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Der Werbe-Zoo auf Plattform-Exkursion: Tony & Friends in Kellogsland

Der Mond-Buggy: Overlander

Tod allen Aliens: Kill the little Dudes

CRACK

Auch unser Szene-Maulwurf Dr. Freak ist inzwischen schon ein alter Fuchs, wühlt er doch bereits seit der Erstausgabe im Amiga-Untergrund. Zum fünfjährigen Jubiläum haben wir nun Rückblicke und Ausblicke ausgebuddelt!

Sicher, Berichte über Raubkopierer gab's und gibt's woanders auch, aber wenn jemand über einen Zeitraum von 50 Ausgaben hinweg durch den Infosumpf watet, muß ja zwangsläufig eine ganze Cracker-Historie dabei herauskommen. Und so war es denn auch:

Zunächst wurde mit Erklärungen der vielen Insider-Fachbegriffe eine gesunde Basis geschaffen (und später immer wieder aktualisiert), dann ging es etliche Ausgaben lang um Raubkopierer am Amiga, C64 und Konsorten sowie um die mittlerweile aus der Mode geratenen Copy-Parties. Dazwischen bewies unser Szene-Spion immer wieder ein goldenes Näschen, wenn er etwa als einer der Allerersten Infos über das Telefonieren mit illegalen Kreditkartennummern oder über Utilities zum automatischen Cracken von Standard-Kopierschutz ins Licht der Öffentlichkeit rückte – freilich stets, ohne zuviel auszuplaudern und damit Nachahmer zu motivieren. Aber auch, ohne jemals jemanden zu diffamieren! Und so wurden auf dieser Seite halt schon vor Jahren die Boards bzw. Mailboxen vorgestellt, welche ja heute die Szene beherrschen. Andere Themen sind inzwischen hingegen veraltet, z.B. Trainer, weil die Cheat Modes der Spiele-Programmierer schon fast Standard geworden sind. Und daß es längst keine Cracker-Compilations mit mehreren Games auf einer Disk mehr gibt, liegt schlicht am schieren Umfang der aktuellen Soft.

Ja, inzwischen sind die Gruppen auch ganz anders organisiert als einst. Die „Spreader" sind weitgehend ausgestorben, während der Mann am Modem eng mit den Original-Beschaffern und Crackern zusammenarbeitet. Die tollen Vorspänne sind ebenfalls überholt, schon weil die zuständigen Leute (fast) alle abgewandert sind – entweder ins legale Demo-Lager oder „auf die andere Seite", wo sie inzwischen selbst an Profi-Games mitarbeiten. Die jungen Wilden von gestern sind also erwachsen geworden und verstehen es oft selbst nicht mehr, daß sie damals rund um die Uhr Disketten an ihren Rechner verfüttert haben. Die Zeiten ändern sich...

Etwas schade ist vielleicht, daß es inzwischen kaum noch Disk- bzw. Cracker-Magazine gibt, teilweise waren diese Medien ja wirklich eine Klasse für sich. Bloß lebten sie von Klatsch und Tratsch aus der Szene, und die existiert am Amiga zumindest in der gewohnten Form gottlob nicht mehr. Denn hier wurde mehr kopiert als auf irgendeinem anderen System: es gab Zeiten, da war eigentlich jedes Spiel noch vor der Veröffentlichung als Raubkopie in Umlauf. Doch wer hat schon so viele Disketten, wie für die neuen Teile nun mal notwendig sind?Und dann die diversen Versionen für die diversen Amiga-Modelle! Ganz zu schweigen davon, daß die Software neueren Datums sowieso meist ohne Reiz, sprich ohne Kopierschutz daherkommt, um auf Festplatte gebannt werden zu können. Doch wer hatte vor ein paar Jahren schon eine Harddisk am Amiga?

Kurzum, das illegale Treiben hat sich weitgehend auf den PC verlagert, wo nun ganze CDs voller Raubkopien gebrannt werden. Auch Konsolen-Soft wird noch ein wenig kopiert, doch um den Amiga ist es stiller geworden. Ob professionelle Kopierschutzmacher wie Rob Northen wohl unter dieser Entwicklung zu leiden haben? Oder Freiherr von Gravenreuth, der berühmte Szene-Anwalt und Erfinder des nicht minder berühmten Lockspitzels Tanja? Und was ist mit den Polizisten der Sonderkommissionen für Datenraub? Nun, sie alle wurden hier schon interviewt, und alle verdienen auch ohne Trouble mit der „Freundin" ihre Brötchen. Höchstens die Hersteller der nunmehr wertlosen Blueboxen, mit denen man sich einst Gratis-Telefonate erschleichen konnte, werden sich nach einem neuen Broterwerb umsehen müssen...

Für Dr. Freak gilt das nicht: Weil er immer fair zu seinen Informanten war, wo sie andere Magazine mit unvorsichtigen Formulierungen oder gar Fotos ans Messer lieferten, bekam er selbst von jenen Leuten ein Interview, die woanders nicht mal zugaben, je von der Szene gehört zu haben. Weil er es war, der etwa Tanja & Co. entlarvte, gilt er zu Recht als Fachmann auf seinem Gebiet. Und weil das so ist, wird er Euch auch zukünftig mit heißen Facts zu heißen Themen versorgen können! Solltet Ihr da etwas Bestimmtes im Auge haben, Anregungen und Fragen loswerden wollen, dann schreibt doch einfach mal an nachstehende Adresse. Und vergeßt die Glückwünsche zum Geburtstag nicht, denn unser Doc hat sie verdient. Na, denn: Happy Birthday.

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat !

Gegen Gewerbenachweis gratis!

insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

NUR KURZE ZEIT!
Schnupper-Abo:
5 Ausgaben für 15,– DM

Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch.
Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.
Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Schnupper-Abo gilt für 5 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Der Preis beträgt 15,– DM zuzüglich 1,– DM Portopauschale pro Ausgabe (Ausland: 3,– DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung: ○

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei: ○

nach Rechnungserhalt durch: ○
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

_____
Name / Vorname

_____
Straße / Hausnummer

_____
PLZ / Wohnort

_____
Datum / 1. Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei insider, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

_____
Datum / 2. Unterschrift

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

10: Nan, das würde höchstens den Schlitzer auf Dich aufmerksam machen! Ziehe zwei Strafpunkte von Deinen Hitpoints ab und gehe zurück zu 33.

11: Du wirfst ihm Deinen Ball hin, schließlich spielen fast alle Menschen gerne damit! Der Kerl macht aber dummerweise einen Schritt vorwärts, während er schreit: „Hund-uääh! Schlitz-aah!". Dadurch tritt er auf den Tennis-Kuller, rutscht aus und schlägt der Länge nach hin. Wein! Du läufst sofort zu ihm und stellst fest, daß er wenigstens noch atmet. Puh, da wird Michael aber schimpfen! Du bewachst Deinen reglos daliegenden Gast bis zum nächsten Morgen und liest dann weiter bei 60C.

12: Hmm, Du riechst Oskars exquisite Pantoffeln schon von weitem! Wenn Du möchtest, kannst Du einen mitnehmen, mußt dafür aber den Tennisball fallenlassen (falls Du einen hast). Ein ungnädiges „Gäldääh! Schlitz-huaa!" treibt Dich zur Eile an. Weiter bei 6.

13: Etwas Kaltes tropft Dir auf die Nase, und Du wachst auf. Draußen

plätschert ein ordentlicher Landregen auf das Glasdach, und irgendjemand hat vermutlich eines der Fenster offengelassen. Wenn Du Michael bist, lies bei 47 weiter, ansonsten steht Dein Zug auf Bahnsteig 55.

14: Mist, die Tür ist zu! Aber wozu hast Du den doppelten Klinksalto immer und immer wieder vor verschlossenen Kühlschränken geübt? Du springst – und landest ebenso lautstark wie unsanft auf der Nase. Sowas, der Kühlschrank ist nie abgesperrt! Tja, und so streichst Du zwei Points ab und hörst irgendwo im Osten des Gebäudes ein leises Rumoren. Jemand brummelt etwas, das nach „Gäld-huä? Lirää!" klingt. Na also, sicher hast Du Deinen Gast bald gefunden. Vielleicht auf Nummer 25?

15: Hier bist Du in einer riesenhaften Halle, die von den Menschen „Lager" genannt wird. Du prüfst den Geruch des Raums und würfelst: bei 1 bis 3 gehe weiter zu 24, bei 4 bis 6 ist Nr. 50 angesagt.

16: Als Du ein paar Meter weiter auf Höhe der Türen zum Fotoraum bzw. zu Joes und Monis Büro bist, brüllt der Schlitzer wieder (diesmal schon viel näher): „Schlitz-huaa! Liräää!". Du läßt vor Schreck die Lichtmaschine fallen, und als Du sie wieder aufheben willst, sagt sie: „Sorry, Keilriemen gerissen!". Tja, da wirst Du wohl im Dunkeln weiterrumkeln müssen. Möchtest Du den Fotoraum durchsuchen (3) oder lieber weitergehen (23)?

17: Trotz völliger Dunkelheit entdeckst Du mit Deinen tastenden Fingern einen herrenlosen Game Boy, der natürlich gleich eingesackt wird. Weiter bei 23.

18: Eine Art Faden scheint in Knichöhe zwischen den beiden Türbalken gespannt zu sein, und als er zerreißt, ertönt von rechts ein durchdringendes Piepsen, während sich eine halbkugelförmige Gestalt langsam bewegt. Im Leuchtkegel der Lichtmaschine entpuppt sie sich als ein Roboter namens R3D3, den Richy und Mick gebastelt haben, während sie eigentlich Leserbriefe beantworten sollten. Wenn Du Michael bist, lies bei 45 weiter, Steffen geht zur 51, und die übrigen nehmen mit 28 vorlieb.

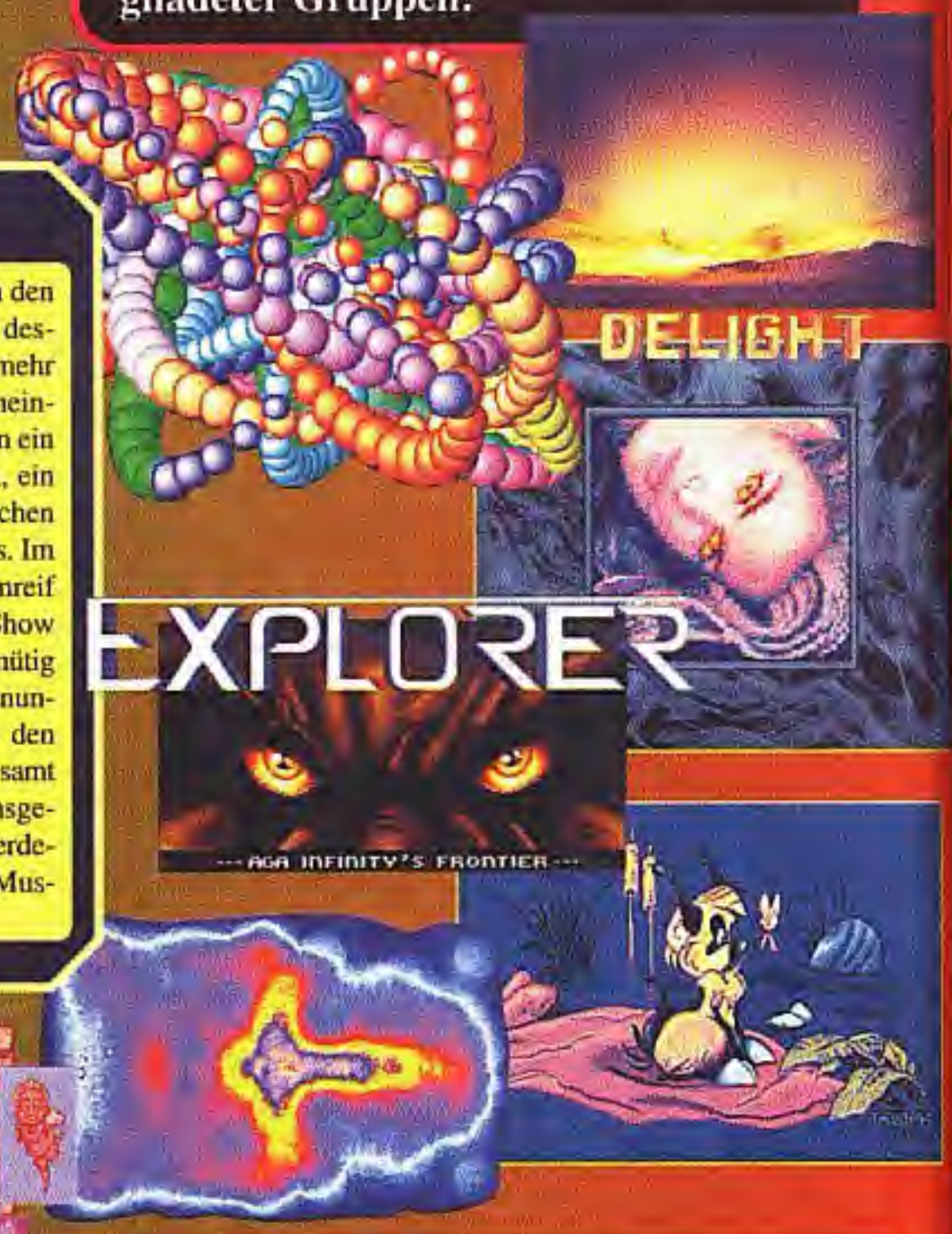
19: Na gut, wir wollen das durchgehen lassen – aber Du scheinst Dir des Ernstes der Lage nicht bewußt zu sein: Hier hätte z.B. ein winziger Druckfehler genügt, und schon wäre aus der Geißel eine Geisel und Du damit als Kidnapper straffällig geworden! Zumindest Waltraud als Fachfrau vom Amt hätte die Abgründe dieser Situation erkennen müssen und darf sich zur Strafe 5 Hitpoints abziehen. Weiter bei 4.

DEMO Galerie

Ein neues Layout, wohin das Auge blickt, nur die Demo-Galerie bleibt auch zum Jubiläum ganz die alte: mit gewohnt schicken Vorstellungen und Fotos von gewohnt schicken Werken begnadeter Gruppen!

EXPLORER

Bei Delight fliegt erst mal der Intel-Chip raus, ehe sich das Gruppenlogo und der Demotitel zu rockig-rhythmischen Klängen präsentieren. Nun starren wir in die leuchtenden Augen einer gepixelten Schönheit, deren riesiges Portrait sich über den Bildschirm räkelt. Es wird von einer Kreuzung aus Ziege und Hund abgelöst, bis ein Plasma jedes Abendrot vor Neid erblassen läßt. Anschließend geht's auf einen Kurztrip über eine Dotlandschaft, dann dreht sich eine Erdkugel, und die Schöne vom Anfang hat erneut ihren Auftritt. Eine hübsche Zeichnung leitet nun den zweiten Demoteil ein, an dessen Beginn sich immer mehr bunte Kugelschlangen ineinander verknoten. Es folgen ein atemberaubendes Plasma, ein sehenswertes Apfelmännchen und gelungene Shadebobs. Im mit ROM-Vektoren filmreif gestalteten Endpart der Show läuft ein junger Typ übermütig einem herrlichen Sonnenuntergang entgegen, über den wiederum der Endscroller samt Credits etc. wandert – insgesamt also ein echtes Superdemo, das voll die AGA-Muskeln spielen läßt!



LOVE

Diese Koproduktion der Fairlight-Crew mit Virtual Dreams hält absolut, was die prominenten Gruppennamen versprechen: Der digitale Liebesakt wird bei gewohnt fetziger Demo-Musik mit einem kleinen Gedicht eingeleitet, ehe der in Vektorobjekte eingebettete Titel über den Screen wirbelt. Jetzt darf ein wenig über Marilyns blutendes Auge gerätselt werden, dann gibt's ein Gouraud-Shading sowie eine flotte Lady in Rot. Ohne Atempause tanzt nun ein stark texturierter Würfel den Phong-Twist, bis ein schicker Raytracer nochmals an den Demo-Titel erinnert. Die Initialen von Virtual Dreams zoomen dem Betrachter daraufhin übergroß entgegen und wieder weg, bevor ein Dot-Würfel zeigt, wie schön er doch morphen kann. Die anschließende Pixelspielerei verjagt ein rotierendes Apfelmännchen, dessen Zoom den Betrachter förmlich zu verschlingen droht; dann darf man sich die Ladezeit bis zum finalen Gruppenlogo noch mit einem nackten Mädchen vertreiben. Na, wenn das kein Zeitvertreib ist?!

MAXIMUM OVERDRIVE 2

Der Name der Rose deutet bereits an, daß es sich hier um die Fortsetzung der genialen Alchemy-Show vom Herbst letzten Jahres handelt: Auf drei Disks zeigen die Jungs von Rage nun in digitalisiertem Video ihre Konfrontation mit dem Imperator, dem sie zuletzt nicht mal auf dem stillen Örtchen Ruhe gegönnt hatten. Die lange Filmsequenz zu Beginn mag dabei zwar etwas grobpixelig sein, aber dafür toben auch grobe Schlachten mit imperialen Walkern, Stormtroopern und deren Chef persönlich. Daß bei der Besetzung eines solchen Sternenkriegs weder Prinzessin Leia und 3CPO noch Tie-Fighter und X-Wings fehlen dürfen, ist wohl Ehrensache. Als gekonnte Überleitung zum konventionellen Teil des Demos räkeln sich dann noch ein paar Nackedeis auf dem Screen, und schon bumpt ein tiefblauer Ballon auf den Schirm, gefolgt von einer kleinen Morphing-Sequenz und dem Gruppennamen. Nun geht ein mittelalterliches Gewölbe feinem Plasma voran, und ein kleiner Jet startet zum Tunnelflug ins All. Der abschließende Scroller verrät neben den üblichen Infos dann auch ein paar Details zum verwendeten Equipment – Nachwuchs-Demologen dürfen sich von diesem Meisterstück also ebenso angesprochen fühlen wie Fans der „Star Wars"-Saga.

ABERRATIONS

Dieses Trackmo von Illusion dreht den AGA-Spieß quasi um, denn 1200er und 4000er werden hier *nicht* bedient. Schade, denn alle übrigen Amigos mit 1 MB Chipmem unter der Haube dürfen sich auf ein wirklich feines Demo freuen, das bei düster-flotten Klängen erst mal die Credits, den Titel und den Gruppennamen abhakt, um dann voll zur Sache zu kommen: Ein bumpender Ballon mit Gnomgesicht ist der Auftakt zu einer Tunnelreise, an deren Ende endlich mal die weiblichen Fans bedacht werden – mit zwei prallen Muskelmännern. Nun zieht ein Raytracing-Jogger seine Bahn, wohl auf der Flucht vor Bart Simpson, der später die Seiten eines rotierenden Quaders ziert. Dann wirbeln Initialen über den Screen, die einem schicken Rumpf weichen müssen; ein Ball im stacheligen Gittermantel zoomt und rotiert, bevor ein Gruppenkürzel mit feinem Tropfeneffekt ein- und ausgeblendet wird, während ein Scrolltext mit Grüßen, Credits und Kontaktadressen die gelungene Aufführung beendet.

WER ZUVIEL WEISS, ...

...braucht sich trotzdem nicht zu quälen. Denn erstens kosten die Demos ja nicht die Welt, und zweitens verrät Euch unsere Info-Box auf den ersten Blick alles Wissenswerte zum aktuellen Jubiläums-Quartett – viel Spaß damit! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
EXPLORER	1200er + 4000er	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
LOVE	1200er + 4000er	1,70 DM + 2 Leerdisks + frank. Rückumschlag 2 Disks	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
MAXIMUM OVERDRIVE 2	1200er + 4000er	7,50 DM + Porto 3 Disks	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
ABERRATIONS	nur auf Rechnern mit 1 MB Chipmem nicht auf AGA	5,– DM + Porto 2 Disks	

Ruhmeshalle

Up & Down

So, die drei (hoffentlich!) moralisch unbedenklichen Gewinner für die drei garantiert moralisch unbedenklichen Games sind gefunden: Durch die Fantasywelt von Death or Glory schlägt sich wacker
Matthias Wirch, Hamburg
Auf dem Digi-Rasen von World Cup USA 94 kämpft um Ruhm und Ehre nicht minder wacker
Moritz Siemann, Tübingen
Und auf dem Grün von Jack Nicklaus Unlimited puttet geschickt
André Heyland, Hamburg

Stromausfall

Aus Brorks mit Euren Zuschriften prall gefüllter Badewanne haben wir uns zwei Kärtchen gegrabscht und deren Absender zu Preisträgern gekürt. Mit Earthdawn reist in die Vergangenheit
Markus Bogusch, Laatzen
Mit Der Zorn der Clanlords zeigt den Nekromutanten, was 'ne Harke ist
Rene Kachlicki, Berlin

Kicker Cup

So ein Fußball ist eine runde Sache, und unsere Preise sind's natürlich auch, oder etwa nicht? Mit Zool 2 macht die Plattformen unsicher
Rafael Lech, Dortmund
Der Joker-Jogger macht mobil bei Sport und Spiel – davon überzeugen sich bald
Florian Wolf, Oberschleißheim
Uwe Braunsteffer, Erbach-Donaurieden
Ralf Kostian, Oldenburg
Nur von uns kann's eine Joker-Watch geben, und je eine geben wir
Sebastian Roos, Berlin
Thomas Angarano, Buggingen
Oliver Schmidt, Dortmund-Sölde
Das Joker-Shirt ist auch nicht zu verachten – das denken bestimmt
Alexander Brügger, Wedel
Christian Möller, Hamelwörden
Henrik Halkow, Kolkwitz

Universal-Wettbewerb

Die bauchige Universalwaffe gehört Chuck Rock – und der erste Preis, nämlich ein Amiga 1200 sowie Universe, Heimdall 2 und Banshee gehört in Kürze
Jennifer Agel, Lohra
Mit je einmal Universe bringen Boris Verne aus dem Paralleluniversum heil nach Hause zurück
Torsten Bastian, Tönning
Denis Comtesse, Karbach
Jens Rocholl, Arnsberg-Voßwinkel
Markus Fedorczuk, Menden
Stefan Weidemann, Kamp-Lintfort
Cord Thiermann, Kirchdorf
Gunnar Wagner, Freital
Christhart Kratzenstein, Leutkirch
Mario Schache, Camburg
Und ein Universe-Hochglanzposter im Megaformat hängen sich übers Bett
Rainer Kampenga, Löningen
Thomas Jakschitz, Altbach
Edgar Maier, Jestetten
Ulf Klose, Wolfenbüttel
Robert Geib, Seesbach
Mark Lüttig, Hamm
Mehdi Skili, Maintal
Holger Dotzauer, Marburg
Peter Leister, Heusenstamm
Markus Denz, Hattersheim

Und damit ist Schluß für heute. Mehr nette Sachen gibt's nächsten Monat; gleiche Quelle, gleiche Stelle. Ach ja, noch was: Viel Spaß mit den Preisen!

ZUM FÜNFTEN GEBURTSTAG DES JOKERS WIRD EIN TRAUM WAHR:

MICHAEL VERSCHENKT GELD!!!

DIE RÜCKSEITE GIBT ES DANN 1999!

KNOW HOW

Damals, anno 1989: „Know How bedeutet ja bekanntlich „gewußt wie", und genau darum geht's auch auf den folgenden Seiten. Hier findet Ihr Monat für Monat massenweise Tips, Tricks, Cheat-Modes und Lösungen zu aktuellen Amiga-Games. Also, Verzweiflung, zerraufte Haare und Beruhigungstabletten sind ab heute Schnee von gestern! Ab sofort heißt es: „Nicht verzagen, JOKER fragen!" Das war die allererste Einleitung, die jemals zu diesen ehrwürdigen Seiten geschrieben wurde! Na, dann auf in die nächsten fünf Jahre Amiga Joker...

HILFE!! FRAGEN?!

Zur Abwechslung gibt's jetzt mal was vom Schillerscheibenmarkt des CD³² um die Lauschlappen: Im CD-Game **Labyrinth of Time** irrt Jürgen Oppermann zwar weder plan- noch ziellos, dafür jedoch äußerst erfolglos umher. Einziger Lichtblick am stockdunklen Irrgartenhimmel ist eine Tür, die Jürgen inzwischen immerhin entdeckt, aber leider noch nicht geöffnet hat, da sie mit einem 6stelligen Nummernschloß versehen ist. Gefragt ist nun jemand, der den Code kennt, um die Tür zu entriegeln und somit auch etwas Licht in Jürgens Dunkel zu bringen.

Ein zweiter Fan der flachen Silberlinge hat Probleme mit der CD³²-Version von **Der Clou!**. Zwar bewies er bislang in all seinen Überfällen viel Fingerspitzengefühl und schaffte es, zuletzt auch den Tower zu knacken, jedoch ist er jetzt mit seinem Diebeslatein am Ende: Ihm wurde die Aufgabe gestellt, aus einer Kaserne dubiose Unterlagen zu entwenden – nur weiß er weder wie noch mit wem er dieses heikle Ding drehen soll! Welche diebische Elster kann ihm die genaue Vorgehensweise in diesem Verbrechen schildern?

Tja ja, so ist das eben – da hat man eine PC-Lösung zu **Ishar 3** zu Hause und steckt trotzdem in der Klemme! Sicher, wer konnte auch ahnen, daß der Haustürschlüssel in der Amiga-Version nicht, wie in diversen PC-Lösungen beschrieben, in einer Nische des Parks unter einem Stein zu finden ist! Aber so ist das nun mal: Amiga ist eben keine MS-Dose! Wer allerdings weiß, wo sich der gesuchte Türöffner in der Amiga-Version rumtreibt, darf es uns ruhig verraten, denn wir sind ja sozial und helfen auch mal „Fremdgängern".

Als Spion im **KGB** hat es Uwe Behling sogar bis in den 19. Level geschafft. Dort soll er nun eine Frau namens Rita mit Rauschgift bestechen, um den Raum wieder verlassen zu können. Doch Rita läßt sich leider nicht von allem Rauschgift dieser Welt beeindrucken, was dann etwas später zur Folge hat, daß Uwes KGB-Mann unfreiwillig den Löffel abgeben muß. Wie geht's also wirklich an Rita vorbei?

Die nichts wissen und wissen, daß sie nichts wissen, sind uns lieber als die, die nichts wissen und nicht wissen, daß sie nichts wissen! Wißt Ihr nun Bescheid? Dann wollen wir jetzt mal wissen, ob Ihr wißt, was die da oben nicht wissen! Mit anderen Worten: Wenn Ihr eine Antwort zu obigen Fragen parat habt, greift sofort zum Schreibgerät und legt Euer persönliches Wissen in Wort und Bild nieder. Stopft anschließend Euer Machwerk in einen Umschlag, pinselt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** drauf und übergebt das Ganze dem Postboten Eures Vertrauens. Bei Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten winkt Euch neben Ruhm und Ehre überdies auch noch ein wenig Kleingeld aus Onkel Michaels Geldspeicher. Also nix wie ran an die Moneten und her mit Eurem Wissen!

Tja, und selbst Opa Marx sagte schon: „Problematiker aller Länder, reinigt Euch" (oder so...)! Also folgt dem Ruf des großen Denkers, und reinigt Euch von all Euren Problemen, indem Ihr sie uns geschriebenen Wortes vor die Nase knallt (Kennwort Fragen nicht vergessen!) oder gesprochenen Wortes ins Ohr lallt, wenn es wieder mal beißt:

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Death or Glory – Zusatzdisk

Karten zu:

Alien 3
Death or Glory – Zusatzdisk

Tips und Cheats zu:

Ambermoon
Banshee
Battle Squadron
Bundesliga Manager Hattrick
Carrier Command
Chaos Kid
Flashback
Hanse – Die Expedition
Out to Lunch
Quik – The Thunder Rabbit
Rings of Medusa Gold
Rock 'n' Roll
Ruff 'n' Tumble
Rüsselsheim
Simon the Sorcerer
Sim City
Tony & Friends in Kellogsland

GESCHENKT bekommt Ihr auch an unserem Geburtstag die maximal **300 Deutschen Mark** nicht – aber fast! Denn Ihr müßt lediglich all Euer Know How zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Karten, Lösungen usw. in Wort und Bild fassen, längere Texte wenn möglich zusätzlich im ASCII-Format, Bildchen und Karten im IFF-Format auf Disketten packen und den ganzen Kram an uns schicken. Wir werden dann mit gierigen Fingerchen und scharfen Adleraugen Eure Machwerke auf Originalität (schöne Grüße an die ewigen Abschreiber!) und Aktualität prüfen. So wir Euer Geschreibsel schließlich für würdig befunden haben, diese Seiten zu zieren, hagelt es, je nach Aktualität, Umfang und Verarbeitungsfreundlichkeit, ordentlich Moneten! Also nix wie ran an's Schreibgerät und ab dafür an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

DEATH OR GLORY

ZUSATZDISK

Irgendwo in den todbringenden Hügeln von Morgana entdeckte Marcel Smuz die nun vor Euch liegenden geheimen Aufzeichnungen von Prinz Raven über seinen blutigen Feldzug gegen den Dunklen Kaiser. Mögen Euch diese Notizen in allen Schlachten von Nutzen sein...

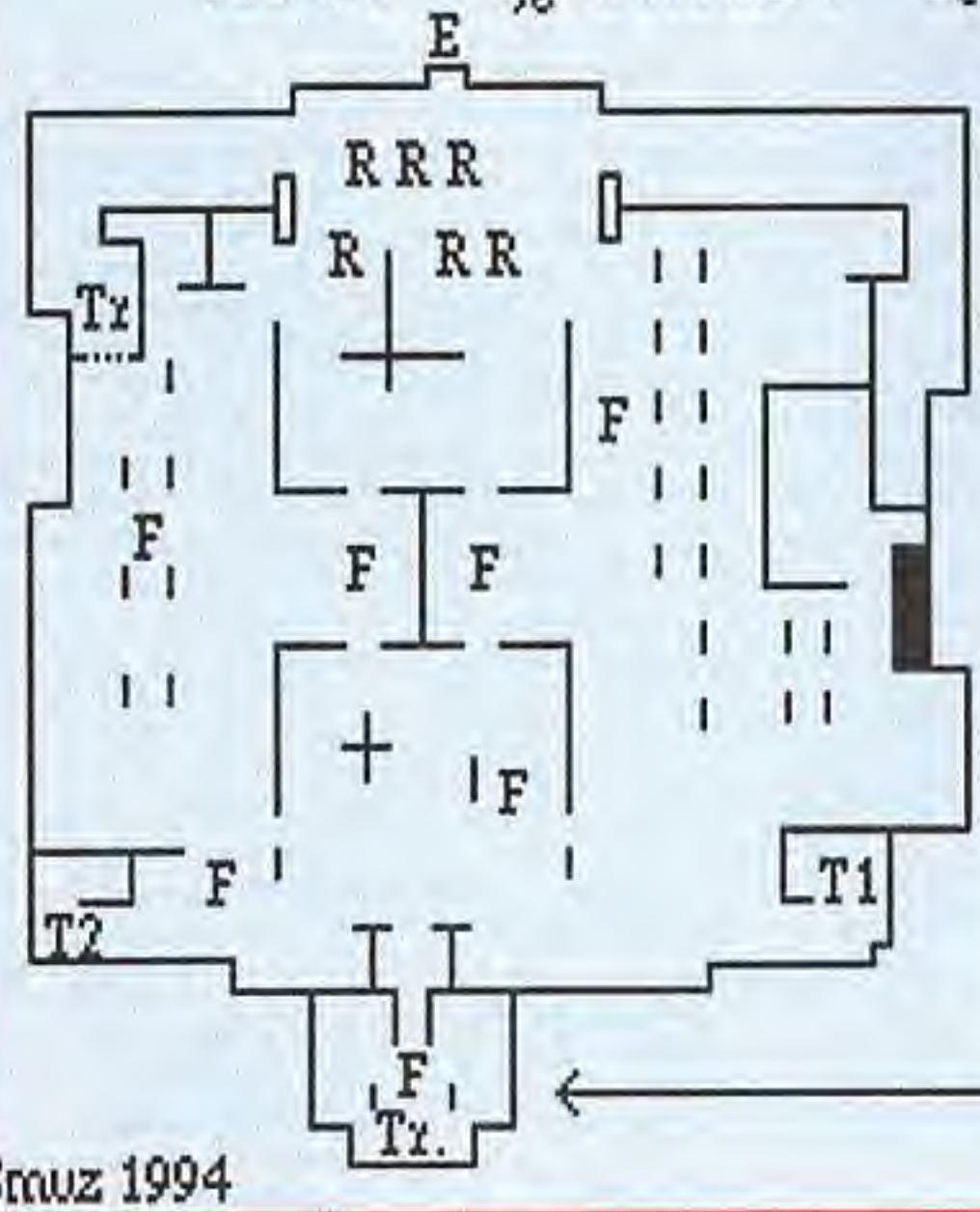
Oh, Ihr Götter, welch schwere Last habt Ihr meinen erschöpften Gliedern zu tragen befohlen!

Kurz nach meiner Ernennung zum Meister des dritten Grades wurde das ganze Land wieder von großem Unglück überschattet. Der königliche Palast befindet sich in der Hand der dunklen Mächte des Universums, die sich von dort aus langsam, aber mit tödlicher Gewißheit über das ganze Reich ausbreiten. Mir, Prinz Raven von Morgana, ist es bestimmt worden, das Böse zu vernichten, bevor es uns vernichtet. Falls irgend jemand diese geheimen Informationen über meine Vorgehensweise in die Hand bekommen sollte, so sei er versichert – ich werde alles tun, um Morgana zu retten...

KAPITEL 17: THE INVASION

Bevor wir uns unserer schweren Aufgabe stellen konnten, mußten wir natürlich Soldaten anheuern. Jedes Mitglied meiner Party bekam fünf Einheiten der zweiten Klasse – unsere Stärke war somit optimal. Danach verteilten wir uns in der Nähe des Palastes. Die Situation sah wie folgt aus: Ich stand beim Hofeingang des Palastes, also im Südosten, Berettar befand sich im Nordosten, Nyana im Nordwesten, Xhor sowie Armitas im Süden. Cerano habe ich mit zwei Sergeants in den Hof gestellt, sie sollten dort als Reserve bleiben. Je länger wir standen, um so mehr überkam mich ein beklemmendes Gefühl. War etwa der Sieg gegen die dunklen Magier nur der Anfang? Was würde uns erwarten? Xhor wies mich darauf hin, daß die Feinde keinesfalls in den Palast gelangen durften – also hieß es angreifen. Mir war außerdem klar, daß der Tod von Nyana, Xhor oder mir,das Ende der Mission bedeuten würde – also hieß

Death or Glory
Der Dunkle Kaiser
Der Palast [Kapitel 18]



Legende :

E=Eingang
R=Ravens Party
F=Feind
Tx.=Truhe
T1=Treppe [unwichtig]
T2=Treppe [Thronsaal]

Smuz 1994

es alles geben! Auf der Straße zum Palast befand sich jeweils eine Einheit der Kranghals und Thorgulls. Diese Truppen wurden von Berettar im Norden, von mir im Süden angegriffen und vernichtet. Ich hatte dabei ein paar Schwierigkeiten, Berettar half mir allerdings schlagkräftig aus.
Danach gingen wir nach Westen. Hier warteten eine Einheit der Kranghals, eine Einheit der Thorgulls und zwei Einheiten der Hohen Priester. Die Kranghals wurden von Nyana übernommen, die Thorgulls von Armitas. Die Hohen Priester sollten es mit Xhor und Armitas zu tun bekommen. Ich setzte Armitas absichtlich auf zwei Feinde an, weil er inzwischen gute Abwehr gegen die Magie und gegen materielle Waffen entwickelt hatte – außerdem konnte er sehr gut heilen. Alle meine Mitstreiter benutzten die Angriff-Rückzug-Taktik, da viele Gegner Magie verwendeten. Die Hohen Priester zauberten z.B. Raketen, die Kranghals hingegen Feuer. Manche meiner Party-Mitglieder wurden von den feindlichen Truppen eingeschlossen und mit Magie bekämpft. Da half natürlich keine Angriff-Rückzug-Taktik mehr, sondern nur noch Ausruhen. Armitas konnte besonders hier seine Kräfte als Heiler unter Beweis stellen. Diese Mitglieder hatten in der Zeit ungefähr drei Lebenspunkte. Erst als die Feinde alle Magiepunkte verbraucht hatten, konnten meine Leute angreifen. Die Besonderheit bei unseren Kämpfen war, daß die Anführer der Feinde immer im Hintergrund blieben. Wir mußten also erst mal die feindlichen Soldaten unter die Erde bringen, um schließlich die Anführer killen zu können. Bei der Verteidigung des Palastes ist mir indes aufgefallen, daß Xhor gute Abwehr bei den materiellen Waffen, jedoch recht schlechte bei der Magie zeigte. Der Angriff klappte fast bei allen gut – außer bei mir. Ich mußte also noch etwas üben. Nachdem alle Feinde ins Jenseits geschickt wurden, suchten wir nach einer Möglichkeit, den Palast zu betreten. Das Gebäude war nämlich von einem Energieschirm, gespeist durch die Macht des Bösen, umgeben. In diesem, wie es schien unüberwindbaren, Schirm entdeckten wir ein kleines Loch, durch welches wir schließlich, jedoch ohne Soldaten (dazu war das Loch zu klein), in den Palast gelangten…

KAPITEL 18: THE SPHERE OF EVIL

Das Innere des Palastes war dunkel und kalt. Wir befanden uns am Ausgang und mußten so schnell wie möglich den Thronsaal erreichen. Ich fühlte, daß das Böse dort seinen Ursprung hatte. Doch es war nicht einfach, den Weg dorthin zu finden, denn der Palast war verwinkelt und verschlungen wie ein Labyrinth. Ich begann daher, das ganze herrschaftliche Gebäude zu kartographieren – wie Ihr sehen könnt, mit Erfolg.
Da wir keine Soldaten mehr hatten, würde der Weg zum Thronsaal hart und äußerst gefahrvoll werden. Überdies würde der Tod von Nyana, Xhor oder mir zur totalen Zerstörung Morganas führen – wir mußten also alles geben. Östlich warteten bereits Gegner auf uns. Es waren Gorgols, die Energiewesen des Bösen. Es gab im Palast insgesamt acht Einheiten dieser Biester. Die große Magiefähigkeit war ihre Stärke. Sie konnten nämlich Feuerhauch, Feuerstrahl, Donner, Giftregen, Raketen und Feuer zaubern. Kurz gesagt alles, was böse war. Wir beschlossen, zusammenzubleiben und erst mal nach Westen zu eilen, wo wir bald eine Waffenkammer erreichten. Dort fanden wir in einer Truhe ein Königsschwert. Mit der heiligen Klinge in der Tasche gingen wir zurück und nach Süden. Dort schlossen wir erste Bekanntschaft mit den Gorgols. Sie zauberten verschiedene negative magische Waffen auf uns, doch Dank Armitas heilenden Kräften überlebten wir, ausruhend (um Energie zu sparen), die Attacke. Armitas hatte gute Angriffs- und Abwehrkräfte! Als die Gorgol-Gruppe endlich den letzten Magiepunkt verbraten hatte, griffen wir an: Wir kreisten die Einheit ein und benutzten unsere besten Waffen; als Taktik wurde die allseits beliebte Angriff-Rückzug-Taktik eingesetzt. Bald waren die Gorgols zu Staub zerfallen.
So arbeiteten wir uns immer weiter nach Süden vor und achteten stets darauf, als *eine* Gruppe *eine* Gorgol-Einheit anzugreifen. Irgendwo an der südlichen Wand des Palastes befand sich ein kleiner Durchgang, so schmal, daß er nur für eine Person geeignet war. Ich entschied mich, Armitas hindurchzuschicken, da er ja über sehr gute Angriffs- und Abwehrkräfte verfügte. Am Ende des Ganges erwartete ihn ein Gorgol-Anführer, den er ohne Probleme beseitigte. In der dortigen Truhe befand sich ein Mechanismus, um einen Geheimgang zu der Treppe zum Thronsaal freizulegen. Nachdem der Mechanismus aktiviert war, machten wir uns auf die Suche nach den Treppen. Wir fanden zwei, eine im Osten und eine im Westen. Doch nur die westliche Treppe führte hinauf zum Thronsaal. Wir wußten, daß uns dort oben unheimliche Wesen aus einer anderen Welt erwarteten, doch es gab kein Zurück mehr…

KAPITEL 19: GATEWAY TO HELL

Bevor wir den Thronsaal betraten, ernannte man mich zum König – ich war somit endlich in der Lage, das Königsschwert zu ziehen. Mein Kurzschwert vermachte ich Berettar. Wir hatten zwar leider immer noch keine Soldaten, dafür jedoch eine klare Aufgabe: Das Böse, sprich: der Dunkle Kaiser mußte ausgelöscht werden. Als wir endlich im Eingang zum Thronsaal standen, sahen wir uns einer großen Schar von Feinden gegenüber. Ganz im Norden befand sich der Dunkle Kaiser, die Wurzel allen Übels. In der Mitte des Saals warteten die Hüter der Sphäre, und an den Seiten wetzte bereits die Höllengarde die Klingen. Wir teilten uns in zwei Gruppen auf. Die östliche bestand aus Armitas, Nyana und Cerano, die westliche setzte sich aus Berettar, Xhor und mir zusammen. Beide Einheiten marschierten nach Norden und griffen dort von Westen bzw. Osten die Höllengarde an. Dabei bedienten wir uns wieder der Angriff-Rückzug-Taktik mit Ausruhen und den heilenden Kräften Armitas'. Nachdem die Höllenbrut zurückgeschlagen war, schickte ich Armitas auf die Sphärenwächter los. Er vermochte es, deren Magie abzuwehren, mußte sich jedoch fortwährend ausruhen, um Lebensenergie zu sparen – anders wäre selbst der gute Armitas den mächtigen Magieangriffen erlegen. Hätten hingegen andere Gruppenmitglieder eine Attacke gegen die Wächter der Sphäre geführt, wären wir alle sehr wahrscheinlich jetzt tot.
Als die Wächter schließlich keine Magiepunkte mehr hatten, konnten wir geschlossen angreifen. Der Kampf war lang und hart, wir konnten ihn aber letztendlich doch für uns entscheiden. Danach kümmerten wir uns um den Dunklen Kaiser. Zunächst ging Armitas auf ihn los, um dem Herrn alles Bösen seine Magiepunkte zu rauben. Anschließend griffen Armitas, Berettar und ich ihn an. Die andern schlugen sich indes mit den Resten der Höllengarde, die sich immer noch im Norden befand, herum. Sie wirkten natürlich außerdem als eine Art Deckung für uns, denn wir mußten unsere Kräfte voll auf den Dunklen Kaiser konzentrieren können. Es war nicht leicht! Armitas heilte, Berettar und ich griffen unentwegt an. Nach einer langen und aufreibenden Schlacht war der dunkelste aller Kaiser dann endlich Geschichte.
Von all unseren Gegnern waren wohl, wie zu erwarten, die im Thronsaal die härtesten – außerdem mußte ich feststellen, daß Xhor hier unser schwächster Mitstreiter war! Nichtsdestotrotz ist es uns erneut gelungen, das Böse aus Morgana zu vertreiben – doch für wie lange, o Ihr Götter!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Beim Zocken von **Rings of Medusa Gold** ist Lars Volkmer auf zwei äußerst praktische Bugs im Programm gestoßen – der eine entledigt Euch aller finanziellen Probleme, der andere macht Euren Helden quasi unbesiegbar: Begebt Euch mit Eurem Abenteurer gleich zu Beginn in eine Hafenstadt, wie z.B. Incline Village. Sucht dort die Reederei auf und kauft alle Kutter, die im Hafen liegen. Da Ihr natürlich keine Verwendung für die schwimmenden Nußschalen habt, verkauft Ihr die Dinger auch gleich wieder, und siehe da, trotz Verkauf befinden sich immer noch alle Kutter in Eurem Inventar – Euren dabei erzielten Gewinn findet Ihr jedoch ordnungsgemäß auf Eurem Konto wieder! Durch wiederholtes Verkaufen Eures niemals enden wollenden Vorrats an Schifferln läßt sich also bequem ein großes Vermögen ergaunern!
Der zweite Programmfehler tritt im Actionkampf auf: Dort ist es nämlich möglich, die Spielfigur aus dem rechten Bildrand zu bewegen und sie somit allen gegnerischen Attacken zu entziehen. Marschiert man nun also nach jedem Schlag des Gegners auf diesen zu, gibt ihm eins auf die Mütze und verzieht sich dann sofort wieder ins „Bildschirm-Aus", dürften selbst die größten Armeen gefahrlos zu vernichten sein.

Es ist serviert! Chefkoch Michael Niebuhr bereitete für Euch aus in **Out to Lunch** frisch gefangenen Zutaten einen leckeren Levelcode-Eintopf:
Greece: TZATZIKI
West Indies: PLANTAIN
Mexico: FAJITAS
China: WONTON
France: CHOUX
Als Nachtisch empfiehlt Euch Michael FEEDME. Dieser extrafeine Levelcode versetzt Euch sicherlich in Entzücken, denn nach Eingabe der Köstlichkeit seid Ihr in der Lage, alle Szenen des Spiels inklusive Abspann und einzelner Unterlevels jederzeit anzusehen und zu zocken.

Mit der Keule in der Hand zerschlägt er bald das ganze Land! Nein, es ist nicht von Brork die Rede, **Kid Chaos** ist gemeint. Und damit die Zerstörungstouren des kleinen Wirbelwinds auch so richtig Spaß machen, verrät Euch Sebastian Roos zwei ganz spezielle Paßwörter, die, wie die normalen Codes, im dafür vorgesehenen Menü eingetragen werden:
ARCADEGAMES erweitert das Hauptmenü um einen Punkt namens „Games Menu", das dem geneigten Spieler ermöglicht, die einzelnen Welten frei anzuwählen.
Der zweite Sondercode ist HARDASNAILS. Er läßt im Hauptmenü einen Unterpunkt „Cheat Menu erscheinen, welcher neben Anwahl der einzelnen Welten und Unterlevels auch so nützliche Features wie z.B. unendlich viele Leben, kein Zeitlimit mehr oder ständig offenen Level-Exit aufweist.
Der Vollständigkeit halber hat Sebastian für Euch selbstverfreilich auch noch alle „normalen" Welten-Codes parat:
World 2: LFEGOKOKQCK
World 3: BMNEPGHITJJ
World 4: NRLQTAGASIM
World 5: OPTSQARBLOD

Prellbocks Frusties wecken ja angeblich den Tiger in Dir! Aber was nützt es, die wildeste Frühstücksflocken-Katze in sich zu haben, wenn da draußen in **Tony and Friends in Kellogsland** deren digitales Gegenstück ständig den Frühstückslöffel abgibt? Abhilfe schafft da Andreas Meyer, der einen Weg gefunden hat, die frostige Miezekatze mitsamt Freunden vor Tod und Verderben (siehe Haltbarkeitsdatum auf der Packung...) zu bewahren: Im Hauptmenü einfach ENGINEBYNEON eingeben (zur Abwechslung zählt mal die *deutsche* Tastaturbelegung, d.h. Y=Y!) und abwarten, bis das Programm die Aktivierung des Cheats durch kurzes Aufblitzen des Bildschirms bestätigt hat. Danach sind folgende Tasten mit überaus nützlichen Funktionen belegt:
F1: Energie auffrischen
F2: Anzahl der Leben erhöhen
F3: Vorrat an Schlüsseln aufbessern
F4: Zeit im Überfluß
F6: Energie reduzieren
F7: Warp zum Ende von Level 1
F8: Warp zum Ende von Level 2
F9: Warp in die letzte Welt
F10: Score erhöhen

Dieter Marchsreiter aus Gauting steuert alle Codes zu Renegades brandneuem Megaspiel **Ruff 'n' Tumble** bei:
Welt 2: 6581
Welt 3: 3178
Welt 4: 8392
Abspann: 7339
Zum Schluß noch ein kleiner Tip am Rande: Gerade in den letzten Levels lassen sich die Gegner schön leicht fertigmachen, indem Ihr sie diagonal von anderen Plattformen beballert!

Der letzte Beitrag kommt von Oliver Lange, der sich durch sämtliche Levels von Quik – The Thunder Rabbit gekämpft hat, um Euch nun die dazugehörigen Codes verraten zu können:
Level 2: SILIRONE
Level 3: FUNETOC
Level 4: URODECOLE

KLASSIKER

Von Zeit zu Zeit schwelgt man für gewöhnlich ganz gerne mal in der Vergangenheit. Und genau das werden wir von nun an auch wieder tun – nicht immer, aber vielleicht immer öfter! Denn auf Wunsch vieler Leser holen wir die „Klassiker" wieder aus der Versenkung und kramen ab jetzt in loser Reihenfolge exklusiv für Euch klassische Cheats zu klassischen Spielen aus unseren Archiven heraus. Natürlich wird die gute alte Freezer-Ecke weiterhin bestehen bleiben – allerdings nur, wenn Ihr uns in Zukunft wieder mit aktuellen Freezer-Adressen versorgt, denn diesmal habt Ihr uns leider schmählich im Stich gelassen!

Battle Squadron: Gebt während des Spiels CASTOR ein. Der Bildschirmrand blinkt daraufhin grün auf, und Ihr seid unzerstörbar.
Carrier Command:
Wenn Ihr das Spiel unterbrecht und „The Best is yet to Be" eingebt, könnt Ihr mit einem Druck auf die Taste 6 sämtliche Farben im Spiel sehen, mit 7 die Geschwindigkeit erhöhen und mit 9 eine Überraschung erleben. Apropos Überraschung: Tippt mal „Grow old along with me" ein und drückt auf „+"! Mittels „-" gelangt Ihr wieder zurück ins „normale" Spielgeschehen.
Sim City: Gibt man im Edit-Window mit gedrückter SHIFT-Taste FUND ein, so werden einem 10.000 Dollar gutgeschrieben. Aber Vorsicht! Nach fünfmaliger Anwendung hagelt's Erdbeben!
Rock 'n Roll: Gebt anstatt Eures Namens „Rainbow Arts" ein und drückt Return – die Grundfarbe des Bildschirms wechselt nun zu Grau. Jetzt die Nummer des Levels, in den Ihr gelangen möchtet, gefolgt von zwei beliebigen Ziffern eingeben, danach vier Ziffern, die zusammengerechnet den gewünschten Level ergeben, und abermals zwei beliebige Ziffern einhacken. Nachdem Ihr zuletzt noch die Levelnummer verkehrt herum eingegeben habt, landet Ihr in gewünschter Spielstufe.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man in ***Simon the Sorcerer*** der alten Hexe das magische Reittier abknöpft, verrät Euch Milan Straka:
Bevor Ihr überhaupt an den Hexenbesen denken könnt, müßt Ihr erst mal ein waschechter Zauberer werden. Dazu benötigt Ihr zum einen ein Zauberbuch (aus der Goblinhöhle) und zum anderen den Zauberstab (von der Mumie). Nachdem Ihr dem Zaubermeister aus der Kneipe 30 Goldstücke „Lehrgeld" hingeblättert habt, weiht Euch dieser in die Geheimnisse der Magie ein. Als frischgebackener Magier gilt es jetzt, ein paar Zaubersprüche aufzutreiben (wie wollt Ihr Euch sonst gegen die böse Hexe wehren?). Besagte magische Formeln rückt der fleckige Baum raus, sobald Ihr ihm mittels Fleckentferner (läßt sich im Shop kaufen) die Flecken von der Rinde gewaschen habt. Übrigens befindet sich der gesprächige Baum hinter dem schlafenden Giganten. Wer nicht weiß, wie man an diesem riesigen Fleischberg vorbeikommt, sollte sich mal als Musiker versuchen. Das dazu nötige Instrument läßt sich einem echten Musiker spielend abschwatzen. Habt Ihr nun endlich dem gesprächigen Bäumelein die zauberhaften Worte aus der hölzernen Nase gezogen, steht einem Besuch im Hexenhaus eigentlich nichts mehr im Wege! Krallt Euch in der Behausung der magischen Vettel ohne lange zu fragen den Besen, und siehe da, die empörte Zaubertante fordert Euch umgehend zum Duell heraus. Nachdem Ihr der Alten ordentlich eins übergebraten habt, könnt Ihr gefahrlos das begehrte Zauberreittier an Euch nehmen.

Flashback-Experte Markus Ziegler zeigt Euch, wie man professionell einen Supergau verhindert:
Mit der Codekarte in der Hand sprinten wir durchs ganze Land – bzw. den ganzen Level. Am Ende des Levels befinden sich *drei* Terminals, die man allerdings tatsächlich nur bei genauerem Hinsehen erkennen kann. Um den Reaktor abzustellen, muß die Codekarte ins dritte Terminal geschoben werden, die anderen beiden akzeptieren sie nicht! Also: Durchgehen bis zum Terminal Numero drei und dort mittels RETURN-Taste die Codekarte benutzen. Hat man alles korrekt befolgt, verstummt der Countdown, und der Auftrag ist erledigt.

Rolf Siegel (nebst Familie) lüftet das Geheimnis um die Teleporter des 3. Levels der antiken Anlage von ***Ambermoon***:
Es ist primär mal völlig schnurz, welche Schalter wo und wie umgelegt werden, denn der Zielort des Teleporters im linken Raum wird vom Computer automatisch zu bestimmten Tages- und Nachtzeiten geändert. Will heißen: Wartet, bis Euch im linken Raum ein Licht aufgeht, erst dann führt der dortige Teleporter in einen Gang im Norden. Kleiner Tip noch hierzu: In eben diesem Gang befindet sich ein Schalter. Lege diesen als erstes um und betätige alle anderen Schalter nur ein einziges Mal – sonst wird aus Abenteuerlust schnell Frust!

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

20: Du springst in das Lithographie-Lager und startest per Game Boy einen Ganzkörper-Hopser in den Cyberspace, während Dich Schorsch noch verblüfft anstarrt. Gleich anschließend hüpfst Du aus einer Steckdose hinter dem Schlitzer wieder in die normale Welt zurück und rufst: „Huhu!" Schorsch wirbelt herum, glaubt, es wäre Ghost aus dem PC Joker und erschrickt zu Tode. Er nimmt alle Beine in die Hand, springt durchs Pausenraum-Fenster ins Freie und... Du kannst Michael den erfüllten Auftrag melden! Weiter unter Nummer 60B.

21: Zeit für ein paar Gedanken zur Strategie: zuerst mal das Rollgitter runter! Daran wird selbst Schorsch nicht so schnell vorbeikommen, und für eine Brandstiftung von außen herrscht vorläufig zuviel Betrieb auf der Straße. Da könntest Du Dich doch für ein Weilchen im Pausenraum aufs Sofa hauen, oder? Weiterschlafen bei 8.
22: Du drückst die schwere Stahltür auf und schaust Dich um. Alles in Ordnung, nur ein vergessenes Game Boy-Modul („Tetris") liegt herum. Na, wer weiß, wozu es gut ist? Du steckst es ein und liest bei 16 weiter.

23: Du schleichst vorsichtig bis zu der Stelle, an welcher der Flur nach Süden abbiegt, und spähst um die Ecke. Weiter vorn liegen die Domäne von Karl, dem Lithographen, ein Gewirr kleinerer Räume im Osten sowie ein unübersichtliches Lager westlich des Ganges. Weiter unten steht eine der Türen zum Litho-Lager offen. Ein schwacher Lichtschimmer scheint durch die Öffnung zu fallen. Weiterlesen bei 58.

24: Hey, prima, irgendwo in der Nähe muß einer Deiner abgenagten Tennisbälle herumliegen; damit kann man den Besucher bestimmt erheitern! Du folgst Deiner Nase und findest den Ball schnell. Wenn Du möchtest, kannst Du ihn in der Schnauze mitnehmen. Gehe zur Nummer 50.

25: Hier auf dem Gang scheint wieder alles still zu sein. Nicht weit links von Dir liegt die Höhle der drei jüngsten Mitgliedern des Rudels: Mick, Manfred und Steffen. Oder willst Du lieber Oskars Hütte untersuchen, deren Eingang schräg gegenüber im Norden liegt? Außerdem könntest Du auch nach rechts den Flur entlang traben, denn aus dieser Richtung kam das leise Gemurmel. Zu den drei Jungwelpen führt Nr. 42, Oskar findet sich bei der 12, und wer nach Osten gehen will, liest unter 6 weiter.

26: Tschaha, hier kennst Du Dich aus, hier entgeht Dir nix! Zum Beispiel weißt Du genau, wo die Rolle mit dem Paketklebeband liegt. Du greifst sie Dir und fühlst Dich gleich wesentlich besser. Weiter bei 7.

27: Leider kannst Du Dich nicht mehr genau erinnern, was Michael Dir alles gesagt hat. Könnte es sein, daß von „Fangen" die Rede war? Na ja, ein Fangenspielchen wäre sicher ganz lustig. Und vielleicht läßt sich damit auch der Besucher bei Laune halten, bis Deine Menschen morgen früh wiederkommen? Du hoppelst vom Sofa und machst Dich bei 56 an die Arbeit.

28: Ihr verlaßt diese ungastliche Örtlichkeit lieber, bevor noch weitere Überraschungen folgen! Weiter bei 4.

29: Vielleicht mag er mit Dir um den Pantoffel raufen? Du schleuderst ihm das gute Stück vor die Füße, und er nimmt's brav auf. Gerade als Du Dich zu einem lustigen Zerr-Spiel auf ihn stürzen willst, riecht der Bursche am Pantoffel und fällt augenblicklich um. Na, das wird Michael nicht gefallen! Du beschnüffelst den armen Kerl, und er atmet immerhin noch. Wird Dir nix anderes übrigbleiben, als ihn wenigstens vernünftig zu bewachen, und das tust Du auch bis zum nächsten Morgen. Weiter bei 60C.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Bernd Steinbruch fegte in den letzten paar Wochen in seiner Propellermaschine wie das heulende Todesgespenst ***Banshee*** durch die vier von fiesen Aliens besetzten Welten und brachte, wo immer er auch hin kam, den Tod! Zurück vom großen Außerirdischen-Abschlachten, gibt er nun als erfahrener und erfolgreicher Pilot seine Erfahrungen an alle anderen Alienmetzger weiter:

Vorweg ein paar allgemeine Verhaltensmaßregeln für feindliches Territorium: Da eine zu geringe Schußkraft katastrophale Folgen haben kann, solltet Ihr stets drei Build-Ups dabeihaben. Schlaue Piloten führen zudem auch noch ein paar Loopings mit sich, um sich bequem und gefahrlos aus heiklen Situationen herauszukatapultieren. Sammelt nur Icons, die Euch wirklich nützen – viele Punkte machen sich zwar auf der Highscore-Liste gut, bringen Euch jedoch kaum durch die vier Welten!

1. Welt: Der erste große Gegner (zwei Flugzeuge) sollte keine Schwierigkeiten bereiten. Bei den drei U-Booten angekommen, gilt es, gekonnt den MG-Salven und den Lenkraketen auszuweichen. Nachdem Ihr das erste U-Boot zerstört habt, ist es ratsam, die beiden anderen abwechselnd zu beschießen – Ihr weicht somit gleichzeitig entgegenkommenden Flugzeugen aus. Der gigantische Zeppelin ist relativ einfach zu knacken: Looping aktivieren und direkt auf den Gegner drauffliegen. Dasselbe Rezept findet auch beim letzten Großgegner Anwendung, nur müßt Ihr hier darauf achten, Eure Maschine nach dem Looping genau auf der Gondel, die an der Kette hängt, zu plazieren.

2. Welt: Achtet auf schnelle Gegner wie Motorräder, LKWs, Autos und Geschütze – sie sollten schnellstmöglich eliminiert werden. Meidet überdies hohe Kirchtürme, außer Ihr wollt frühzeitig aus dem Leben scheiden! Zwischengegner: Ziele sind hier die Hände. Der Looping ist auch diesmal wieder ein erprobt gutes Angriffsmittel.

Endgegner: Ohne einen gut ausgebauten Schuß schwer zu erledigen. Haltet Euch fürs erste am Rand und versucht die Luken, von wo aus die Lenkraketen abgefeuert werden, zu zerstören. Laßt dabei keinesfalls die Minen aus dem Auge! Sind die Luken erledigt, gilt es, die beiden MGs und den Streuschuß außer Gefecht zu setzen.

3. Welt: Widmet Eure Aufmerksamkeit besonders den Iglus. Sie werden von kleinen Männern mittels Sprengsatz in die Luft gejagt – erschießt so schnell wie möglich diese Sprengmeister, um nicht von herumfliegenden Igelsplittern erwischt zu werden. Die mobilen Raketenabschuß-LKWs sind die zweite große Gefahr in dieser Welt, da sie mit einem flächendeckenden Streuschuß aufwarten können. Ballert die Dinger also ebenfalls sobald als möglich ab.

Endgegner: ein gigantisches Bollwerk, dem alle Schußanlagen demoliert werden müssen. Wer eine vergißt, wird wieder zum Anfang zurückgebeamt.

4. Welt: Ihr seid Blardax dicht auf den Fersen! Versucht eine Verringerung der Ausbaustärke Eurer Maschine und somit eine Verringerung Eurer Schußkraft um jeden Preis zu vermeiden, da alle Feinde, die Euch von nun an begegnen werden, äußerst stabil gebaut sind. Hier trefft Ihr übrigens auch wieder auf die zweiarmige Kugel aus der zweiten Welt. Freunde von Geschicklichkeitspassagen kommen in diesem Level ebenfalls auf ihre Kosten: In einigen Gängen versperren pulsierende Energiebarrieren zeitweise den Weg – nur wer im richtigen Augenblick durchfliegt, wird überleben.

Endgegner: Aktiviert, so oft es geht, Eure Schutzschilde. Zielt immer auf die beiden bei einem Treffer aufblitzenden Punkte in der Mitte des Bildschirms.

Blardax: Fahrt Eure Schilde hoch und plaziert Euch direkt auf dem Raumschiff. Nun gilt es, den Feind in vorgegebener Zeit zu erledigen. Ist dies gelungen, könnt Ihr, vorausgesetzt, Ihr habt im Normal- bzw. Hard-Modus gespielt, den Abspann bewundern und Euch in die Highscore-Liste eintragen.

Will man dem Volksmund Glauben schenken, besäße der dümmste Bauer die dicksten Kartoffeln – wer jedoch schon mal in ***Rüsselsheim*** gewesen ist, weiß, daß der dümmste Autobauer garantiert nicht die dicksten Limousinen sein eigen nennt! Darum seid nicht blöde, Ihr Wirtschaftssimulanten, zieht Euch die Tips vom Profi-Ingenieur Juli Schwarz rein und macht Euch somit schon vor dem Bau schlau!

Da zu Beginn im Jahre 1900 nur in Nordamerika PKWs an den Mann gebracht werden können, empfiehlt es sich, die erste Firma auch dort zu gründen und gleich mindestens bis zur fünften Stufe auszubauen, beispielsweise in den NW der USA. Der Übersichtlichkeit halber sollte man später nur von jedem der fünf Grundtypen ein Modell produzieren und jede Firma auf ein Modell spezialisieren, da man nur auf diese Weise einigermaßen den Überblick über die Vertriebswege behält und sich unsonsten beispielsweise zwei Limousinen gegenseitig die Märkte wegnehmen. In den ersten Jahren sind die Absatzchancen eines LKWs sowie eines Kleintransporters recht gering, daher sollte man mit einer Limousine sowie dem vorhandenen ersten Modell beginnen. Bei der Preispolitik muß immer auf die Konkurrenz geachtet werden, es empfiehlt sich zudem, so viele Ingenieure wie nur irgend möglich einzustellen und vordringlich die ersten vier Kategorien, also Motor, Federung, Kühlung und Bremsen zu entwickeln, da die Faustregel lautet, daß das technisch ausgereifteste Auto auch die besten Absatzchancen hat. Aus diesem Grund sollten unbedingt sämtliche Neuerungen immer sofort in alle PKW-Typen eingebaut werden. Die Löhne freiwillig zu erhöhen, kann man sich sparen, es genügt völlig, bei drohendem Streik die Forderung des Streikkomitees anzunehmen. Bei Absatzflauten kommt es viel zu teuer, die Fabriken zurückzubauen, weitaus kostenbewußter verhält sich, wer einfach alle Arbeiter rausschmeißt – sie können ja bei einem Aufschwung wieder angeheuert werden. Herrscht mal totale Flaute auf dem Arbeitsmarkt, so müssen die Löhne erhöht werden, woraufhin sich die Arbeitswilligen von ganz alleine einstellen.

Nach ca. 10 Jahren lohnt es sich, je ein Verkaufsbüro für Nordeuropa und Kanada, später dann Australien, Ost- und Südeuropa zu eröffnen. Dies ist auch in etwa der richtige Zeitpunkt, einen LKW und einen Kleintransporter zu kreieren, hier muß besonders auf die Ladekapazität geachtet werden. Ein weiterer wichtiger Faktor bei der Bewertung entwickelter Prototypen ist die Zuordnung der richtigen Karosserie zum richtigen Fahrzeugtyp. Um den leidigen Konkurrenten den Garaus zu machen, genügt es, deren Preispolitik im Auge zu behalten und immer ein wenig billiger zu sein. Dadurch werden zwar unsere Gewinne erheblich geschmälert, die Konkurrenz rutscht aber dadurch tief ins Minus und nach einigen Jährchen unweigerlich in den Ruin.

Handeln und Wandeln will gelernt sein! Also sperrt die Augen auf, den Mund zu und füttert Euren Computer schon mal mit ***Hanse – Die Expedition***, denn Juli Schwarz weiht Euch jetzt gleich in die mittelalterliche Kunst zu handeln ein:

Man sollte von Anfang an darauf achten, nicht zu viele eigene Firmenanteile zu versche-

chern und diese schnellstmöglichst allesamt in seinen Besitz zu bringen, da man ansonsten allein durch die Zinszahlungen bankrott geht. Da die „wolligen" Geschäfte mit Ystadt nicht gerade lukrativ sind, sollte man sobald als möglich nach Bergen oder besser noch Novgorod umsatteln. Man darf auch ruhig die Speicher von Ystadt und Lübeck verschachern und das Geld in „Pelzkontoren" anlegen. Um die größtmögliche Warenmenge zu erreichen, gilt folgende Faustregel: Die Schiffe immer im Topzustand halten und pro Kahn mindestens einen (oder besser zwei) Speicher auf die Fahrt schicken. Es lohnt also nicht, mehr als fünf Schiffe in ein Kontor zu senden! Um nun hohe Gewinne zu garantieren, muß einfach vor jeder Ausfahrt abgespeichert werden, bei miesem Wetter lädt man den Spielstand wieder ein und hat in zwei von drei Fällen dann den strahlendsten Sonnenschein mit einhergehenden erklecklichen Gewinnen – vorausgesetzt, man repariert brav nach jeder Runde die Schiffe.

Bei den Expeditionen sollte darauf geachtet werden, den Kindern mindestens fünf Schiffe mitzugeben, mißglückt die Expedition, muß halt wieder der gespeicherte Spielstand hergeholt werden. Neuentdeckte Städte steigern den Gewinn erheblich, da die dort angebotene Ware zumeist nirgendwo anders zu bekommen ist. Um die Schäden bei den ewigen Piratenüberfällen kleinzuhalten, habe ich einfach in jeder Stadt ein Kontor errichtet, so daß die Piraten in den meisten Fällen nur meine leeren Kontore angreifen, und wenn nicht – Ihr habt es erraten, dann muß wieder der gespeicherte Spielstand herhalten. Will man es schnell zum Bürgermeister bringen, so darf man sich bei Spenden für den Dombau nicht kleinlich zeigen, hier müssen zumindest fünfstellige Summen über den Tisch wandern. Selbstredend dürfen auch lukrative Heiratsangebote nicht abgelehnt werden, und bei aller Expeditionsfreude muß zumindest ein Kind daheim bleiben, um im plötzlichen Todesfall sofort das Erbe antreten zu können. Wer all diese Ratschläge beherzigt, für den dürfte die Ernennung zum Bürgermeister ein Kinderspiel darstellen.

Bundesliga Manager Hattrick, die vielleicht komplexeste Simulation um das digitale Grün, schreit geradezu nach guten Tips! Carsten Beblik hat dieses Flehen erhört:

Grundsätzliches: Als blutiger Anfänger sollte man nicht im Realitymodus starten, der mit so komplexen Optionen wie beispielsweise Abseitsfalle und Raumdeckung aufwartet. Im fortgeschrittenen Spielverlauf, wenn die ersten Klippen umschifft sind, kann man sich dann all den Reizen hingeben, die im neuen Manager versteckt sind.

Vor dem ersten Spieltag: Vor Auftakt der Saison lohnt es sich, die Presseausgaben zu maximieren, um so schneller lukrative Werbepartner zu erhalten. Längerfristige Stadionausbauten sollte man sich einstweilen verkneifen, da die Baumaßnahmen negative Auswirkungen auf den Zuschauerandrang hätten. Der geeignete Zeitpunkt hierfür wäre zwecks Nutzung der ca. zehnwöchigen Stadionruhe der Beginn der Winterpause oder der letzte Spieltag der Saison. Die Gewährung von Trinkgeldern ist dabei stets zu empfehlen, die dadurch verringerten Ausbauzeiten wiegen die entstandenen Unkosten mehr als auf. Ideal vor dem ersten Spieltag sind Investitionen in kurzfristige Ausbauten wie z.B. Stadionzustand, Rasenzustand, etc. – der Zuschauer wird solche Maßnahmen zu schätzen wissen! Beim Umfeld ist es besonders lohnend, dem Ko-Trainer ein höheres Gehalt zu zahlen, da das Training dann eine weitaus höhere Effektivität hat. Entgegen dem alten „Bundi" ist hier das Geld für die Nachwuchsarbeit wirklich gewinnbringend angelegt (besonders bei unterklassigen Vereinen). Setzt also schon heute auf die Fußballgötter von morgen! Für einen globalen Fähigkeitsnachweis genügt ein Blick in die „Daten B"-Tabelle. Bei einem verstärkt auftretenden „Nicht-Können" einzelner Fähigkeiten solltet Ihr auf jeden Fall mit Sondertraining reagieren. Danach jeden Monat mal nachgucken, ob sich schon etwas getan hat. Vom automatischen Training ist übrigens sehr abzuraten! Um die Mannschaft endgültig fit zu machen, sollte man vor Saisonbeginn ein bis zwei Freundschaftsspiele bestreiten.

Das Spielgeschehen: Da der Computer die Positionszuteilung nach dem Kraut-und-Rüben-Schema durchführt, ist es ratsam, die einzelnen Positionen der Spieler selbst zu überprüfen. Bastelt Euch auf jeden Fall Eure eigenen Mannschaftsaufstellungen – viel schlechter als die vorgegebenen können diese auch kaum sein. Bewährt hat sich die 4-3-3-Aufstellung – übrigens sind Abwehrspieler sehr torgefährlich! Mit einer gelben Karte verwarnte Balltreter sollte man möglichst auswechseln, denn der Schiri greift nach einer Verwarnung schnell zu Rot. Ebenso verfahren solltet Ihr mit Spielern, die trotz zahlreicher Chancen einfach kein Tor erzielen. Wohin Nibelungentreue bei Torhütern führt, haben wir am Fall Illgner bei der WM schmerzlich erfahren müssen – darum wechselt getrost den Torwart aus, wenn dessen Haupttätigkeit nur noch darin besteht, die Bälle aus dem Netz zu holen. Generell läßt sich feststellen, daß man mit Einwechslungen neue Impulse setzt und dadurch so manch verloren geglaubtes Spiel noch umbiegen kann. Um gegen weitaus stärkere Teams eine Chance zu haben, muß man mit hohem Einsatz spielen, ansonsten ist ein mittlerer Wert ausreichend.

Strategisches: Die zentrale Frage bei Managersimulationen aller Art lautet: Wie besorge ich mir das nötige Kleingeld? Nun, nichts leichter als das. Die profitabelste – wenn auch höchst anrüchige – Methode bei Hattrick besteht darin, Neuzugänge für symbolische 1 DM zu verpflichten. Dazu aktiviert man den Transfermarkt, pickt sich Spieler

Okay Soft
inh. Herbert Winchester
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news -8405

Ambermoon	DV	66.90
Anstoß World Cup Edition	DV	51.90
Apocalypse	DA	45.90
Aufschwung Ost	DV	59.90
Brian the Lion	**DA**	**52.90**
Bundesliga Manager Hattrick	DV	69.90
D Day		65.90
Death or Glory	DV	76.90
Der Clou	DV	63.90
Die Siedler	DV	77.90
Elfmania	DA	51.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Heimdall 2	DV	66.90
Impossible Mission 2025	DA	68.90
Indiana Jones IV	DV	49.90
Ishar 3	**DV**	**58.90**
Kings Quest 6		63.90
Kick off 3	DA	44.90
Mr. Nutz	DV	49.90
Pizza Connection	DV	74.90
Rings of Medusa Gold	**DV**	**61.90**
Robinsons Requiem	**DV**	**52.90**
Rüsselsheim	DV	58.90
Sensible Soccer internation	DA	39.90
Simon the Sorcerer	DV	63.90
Spacewind Ho!	DV	66.90
St. Thomas	**DV**	**57.90**
Starlord	DA	54.90
UFO	**DV**	**63.90**
Univers	DA	59.90

Lösungshefte ab 9.90!!
für Amiga CD32:

Arabien Nights		39.90
Banshee	DA	59.90
Beavers		59.90
Chaos Engine	DA	56.90
Chuck Rock 2	DA	55.90
Elite 2		56.90
Gunship 2000	DA	61.90
James Pond 3	DA	56.90
Lost Vikings		56.90
Microcosm		91.90
Naughty Ones	DA	45.90
Pirates Gold	DV	62.90
Sensible Soccer international	DA	55.90
Ultimate Body Blows	DA	55.90
Universe	**DA**	**59.90**
Zool 2	DA	54.90

Amiga 1200:

Anstoß World Cup Edition	DV	51.90
Banshee	DA	52.90
Brian the Lion	DA	57.90
Bundesliga M. Hattrick	DV	69.90
Civilization	DV	83.90
Der Clou	DV	63.90
Hanse Deluxe	DV	42.90
Impossible Mission 2025	DA	68.90
Jurassic Park	DV	58.90
Kick off 3	DA	49.90
Oscar	DA	43.90
Pinball Fantasies		59.90
Rüsselsheim	DV	58.90
Simon the Sorcerer	DV	74.90
Star Trek		59.90
Themepark	**DV**	**58.90**
Zool 2		49.90

(Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten!)

Versandkosten: Vorkasse DM 5,90 | Nachnahme DM 8,90 | Ausland: Vorkasse DM 10,-
24-48 Std. Versand | Kurierdienst DM 7,-

3x Vollpreis-Spaß für nur 19,90 DM pro Spiel

Hunter 19,90 DM

Chambers of Shaolin 19,90 DM

Mercenary 19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

KARTEN

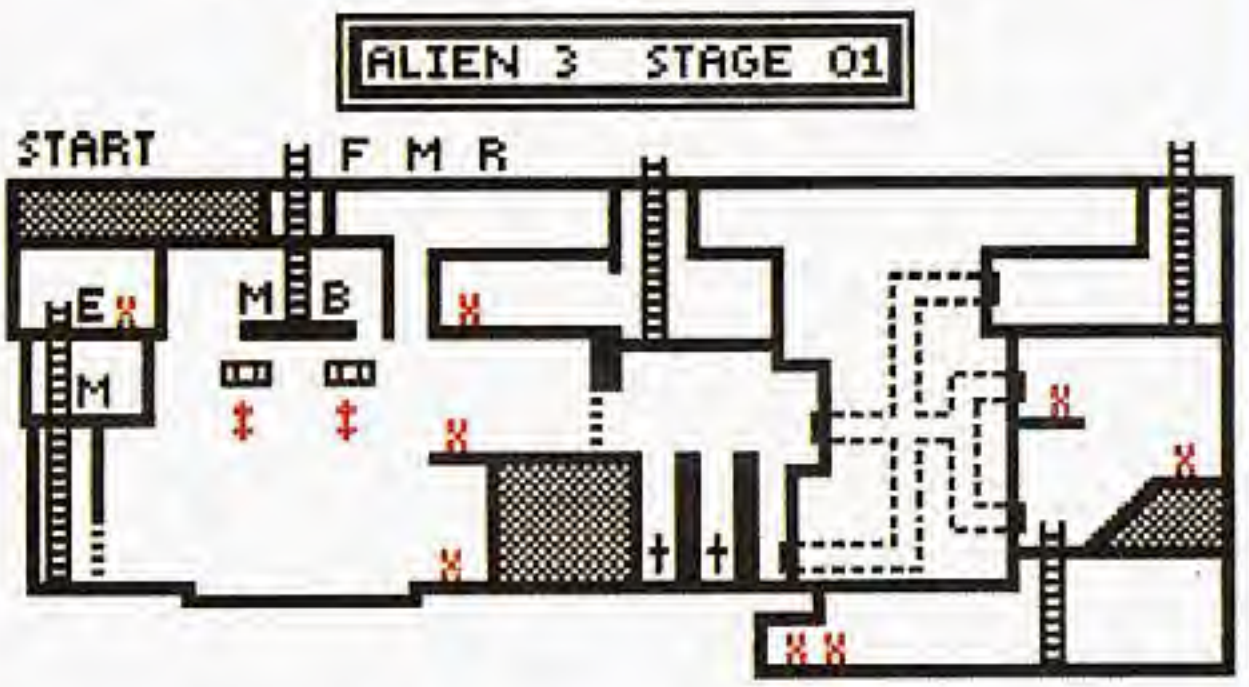
DIE SOLIDEN

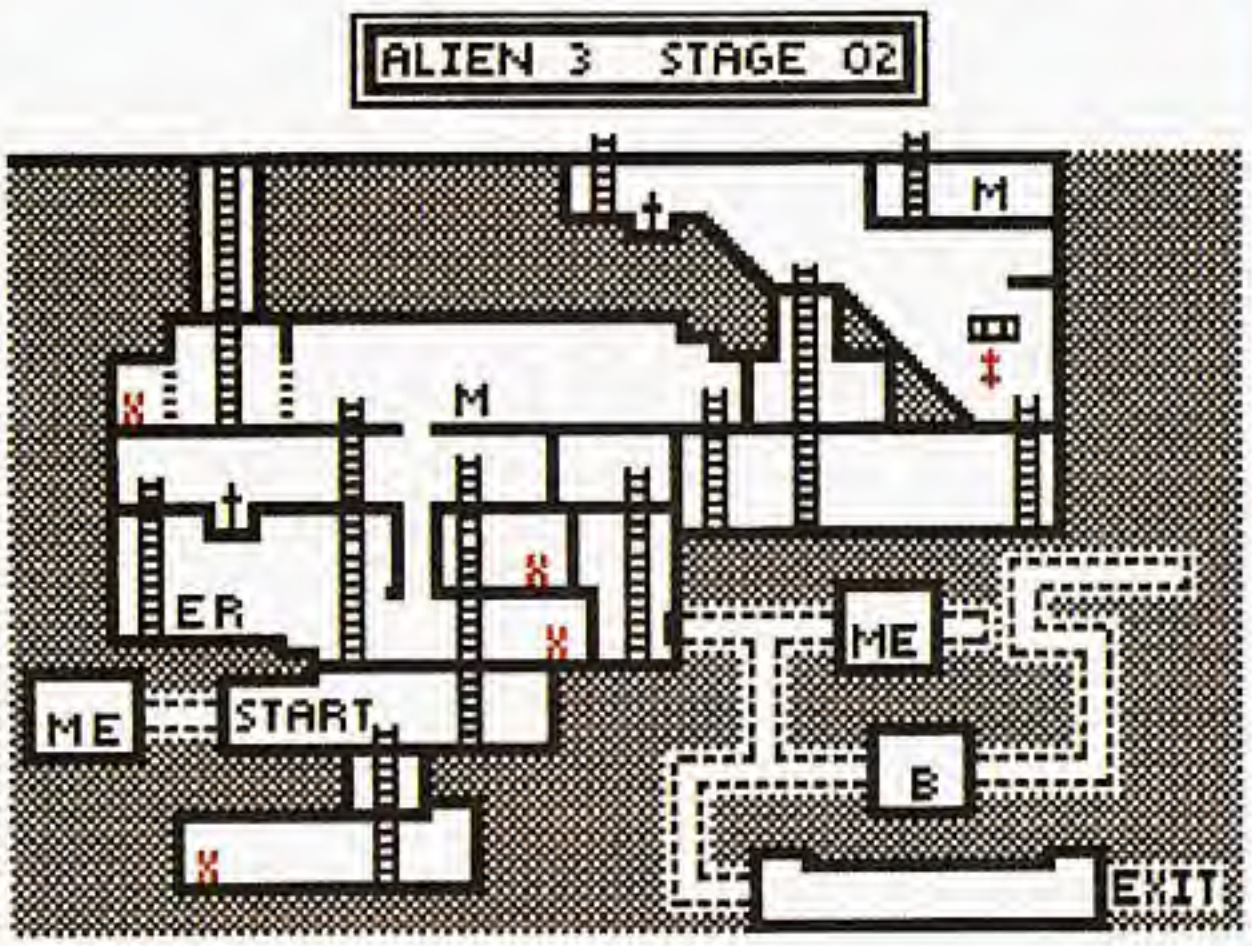
heraus, bietet eine Mark Ablösesumme und gibt ein angemessenes bis ins Großzügige tendierende Gehaltsangebot ab. Die Chancen, einen Spieler zu bekommen, steigen, wenn: a) der Spieler vereinslos ist; b) ihm keine anderen Angebote vorliegen; c) Euer Gehaltsangebot das der Konkurrenz übersteigt. Durch anschließende Spielerverkäufe zum Nennwert gehören Eure Finanzsorgen fortan der Vergangenheit an. Denkt bei Spielereinkäufen auch daran, daß nur drei Fußballer anderer Nationalität in Eurer Mannschaft spielen dürfen. Den Versicherungsschutz für Eure Spieler könnt Ihr Euch sparen, weil sich sogar Sportinvaliden noch verhökern lassen. Längere Pausen nicht nur zum Stadionausbau nutzen, auch das Training sollte in diesen Zeiten intensiviert werden. Beim Ausbau der Zuschauerränge solltet Ihr mit dem Ost- und Westblock beginnen, denn diese benötigen die wenigste Bauzeit. Trinkgelder nicht vergessen! Die Saisonbilanz sollte man eher ins Positive färben – um so weniger Steuern sind später zu berappen. Bei einer bevorstehenden Mißerfolgsserie ist es ratsam, schon beizeiten geeignete Maßnahmen zu ergreifen. Will heißen: Nach zwei bis drei mißglückten Spielen alle Register ziehen, also hohen Einsatz zeigen und/oder Trainingslager einrichten, um einen mannschaftsmoralischen Kellerfall zu verhindern.

Saisonschluß: Zum letzten Heimspiel könnt Ihr die Eintrittspreise erhöhen, erfahrungsgemäß kommen recht viele Zuschauer. Euer erwirtschaftetes Guthaben solltet Ihr auf jeden Fall gewinnbringend investieren. Zieht dabei auch die zu erwartenden Erlöse aus Dauerkarten ins Kalkül. Wollt Ihr nur die Versteuerung überbrücken, empfiehlt sich der Erwerb einer Immobilie – wenn Ihr diese dann in der nächsten Saison wieder verkauft, habt Ihr nur geringe Verluste hinzunehmen und seid wieder flüssig!

ALIEN 3

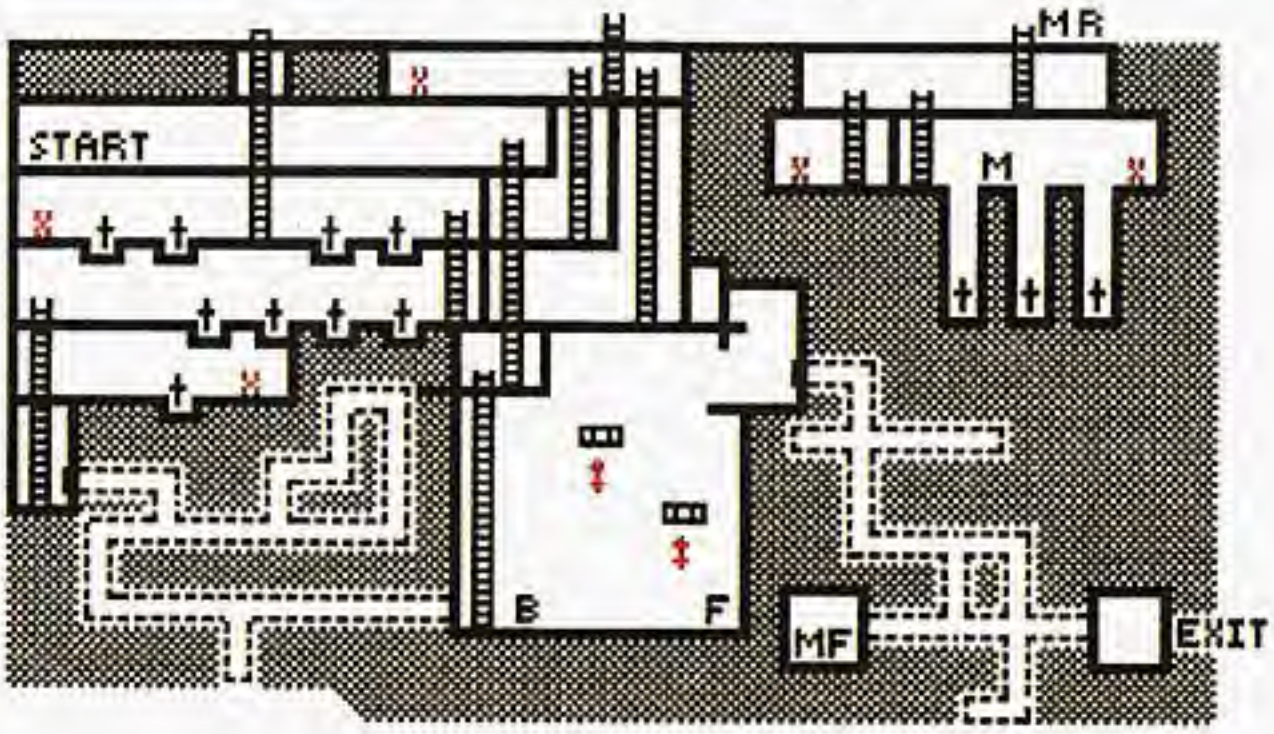
Wer bei Acclaims Action-Hatz noch immer Schwierigkeiten hat, die Levels heil zu überstehen, sollte sich mal intensivst in diese Karten vertiefen. Unser innigster Dank dafür gebührt Martin Richter.



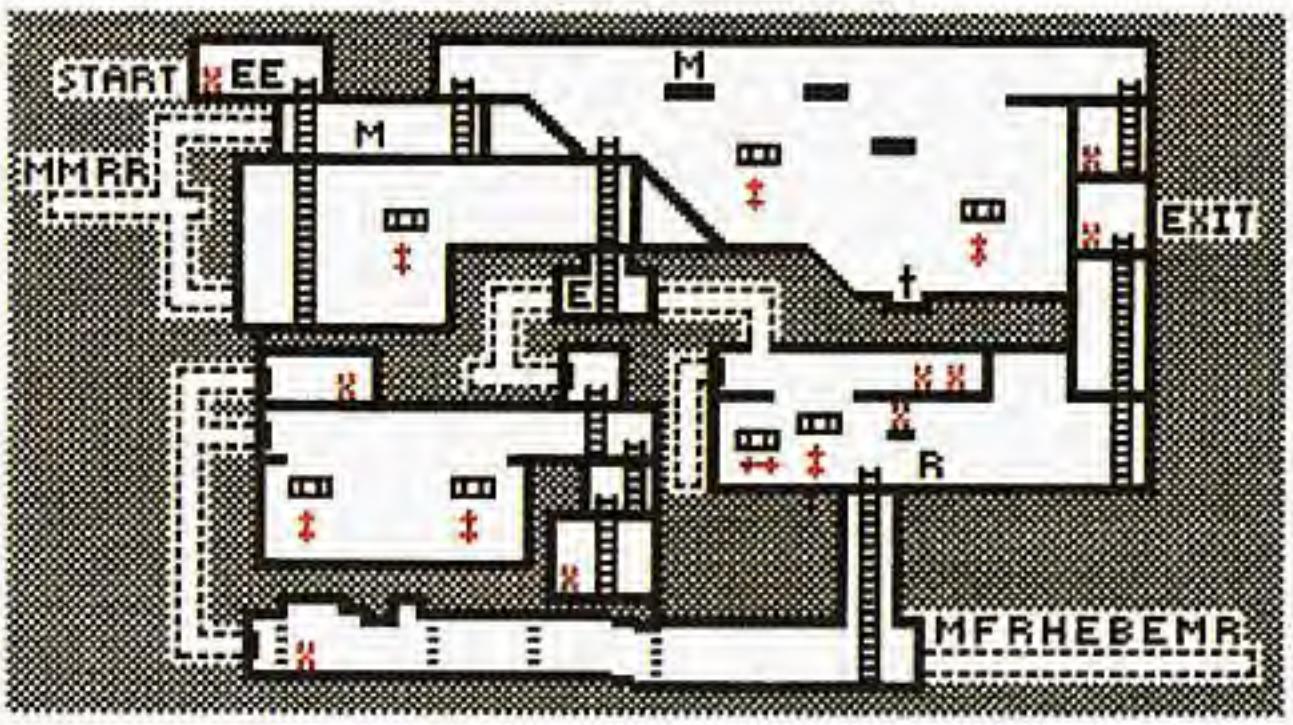


KARTEN ALIEN 3

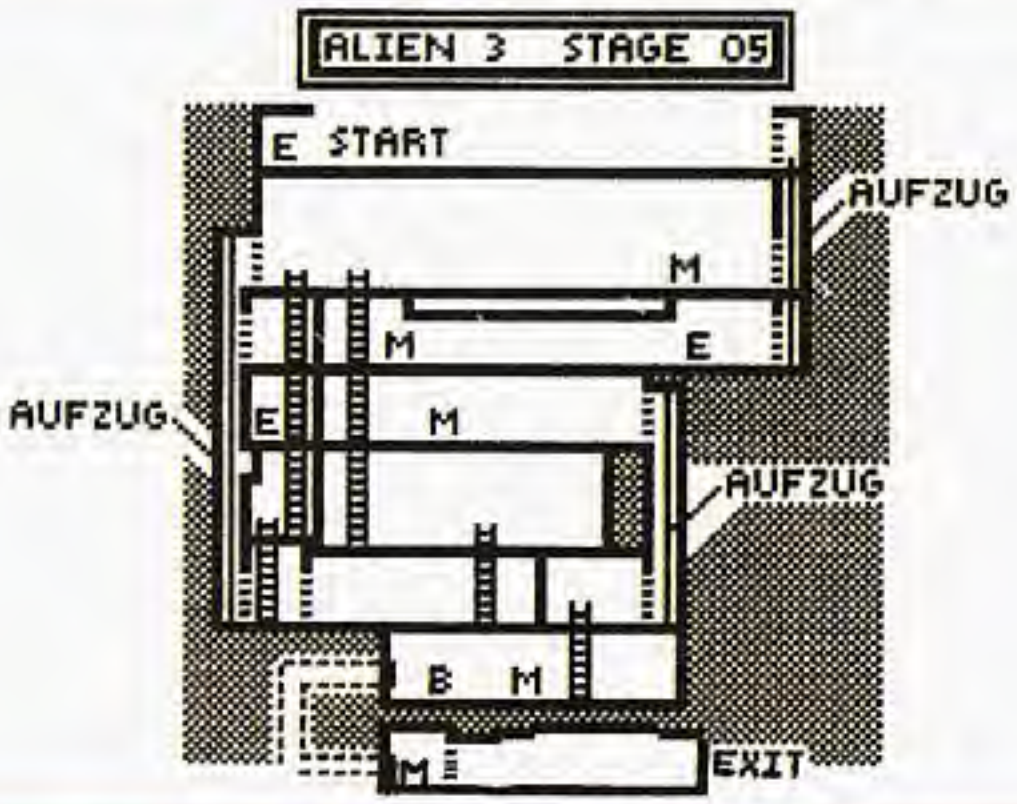
ALIEN 3 STAGE 03



ALIEN 3 STAGE 04

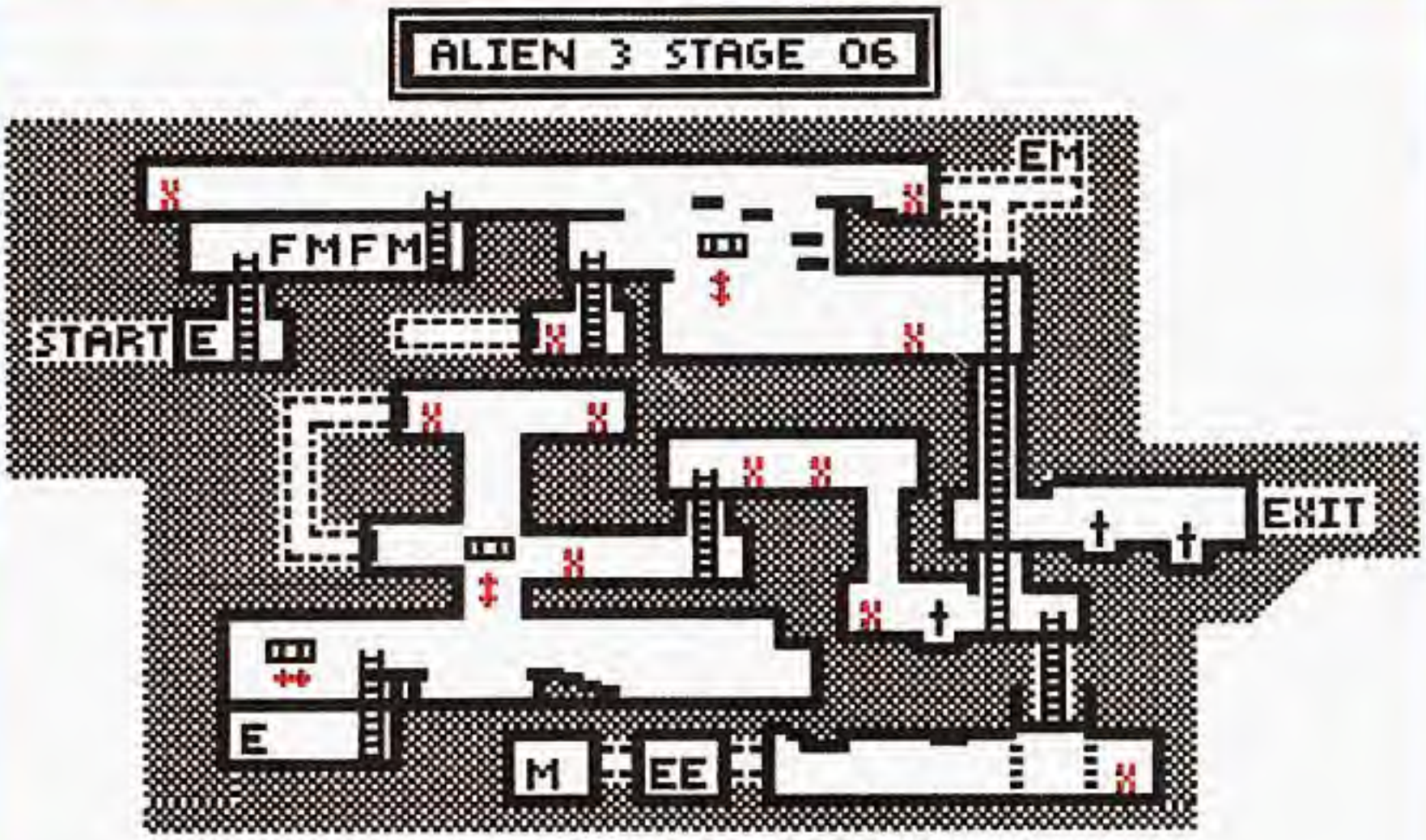


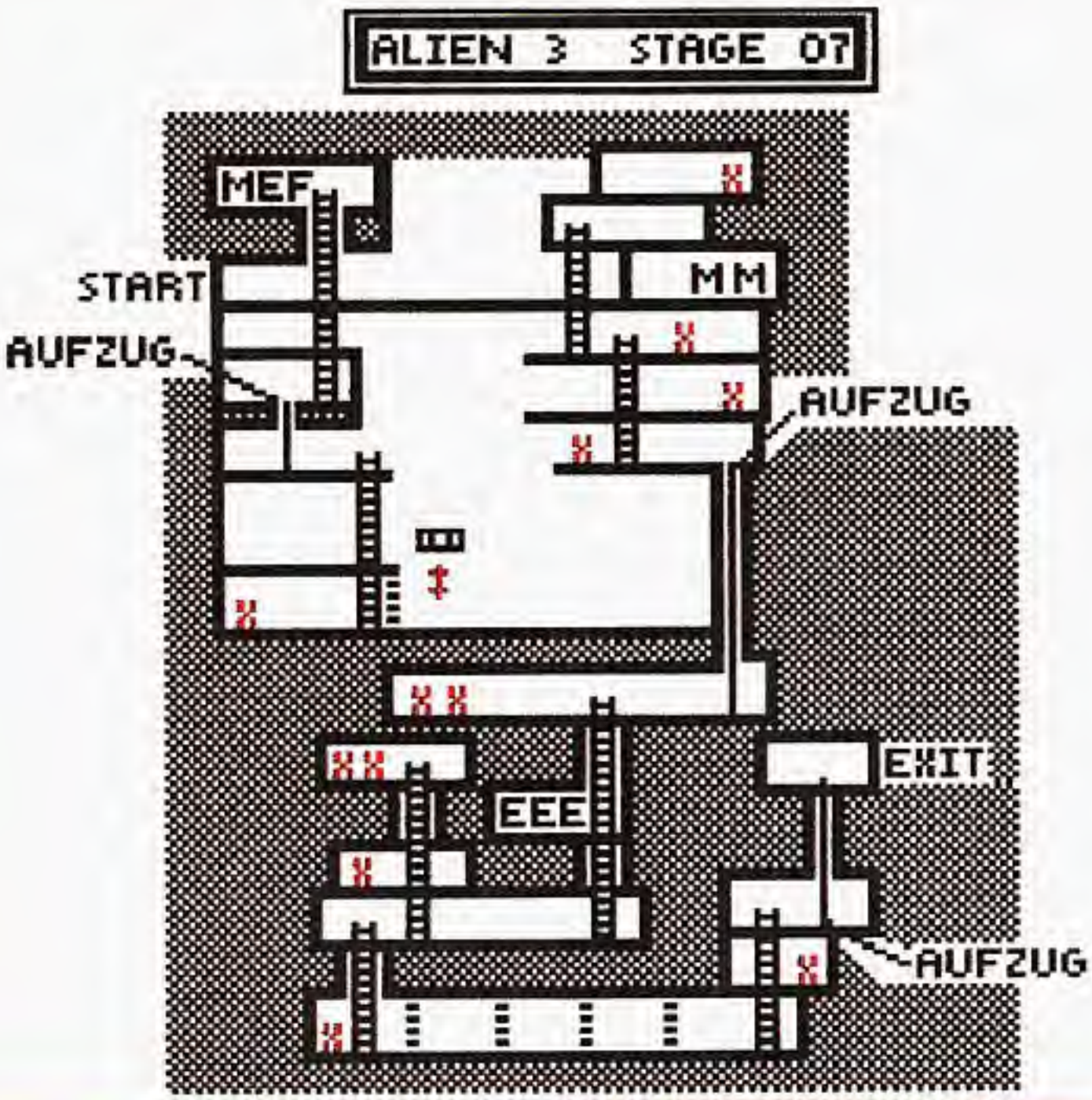
ALIEN 3 STAGE 05

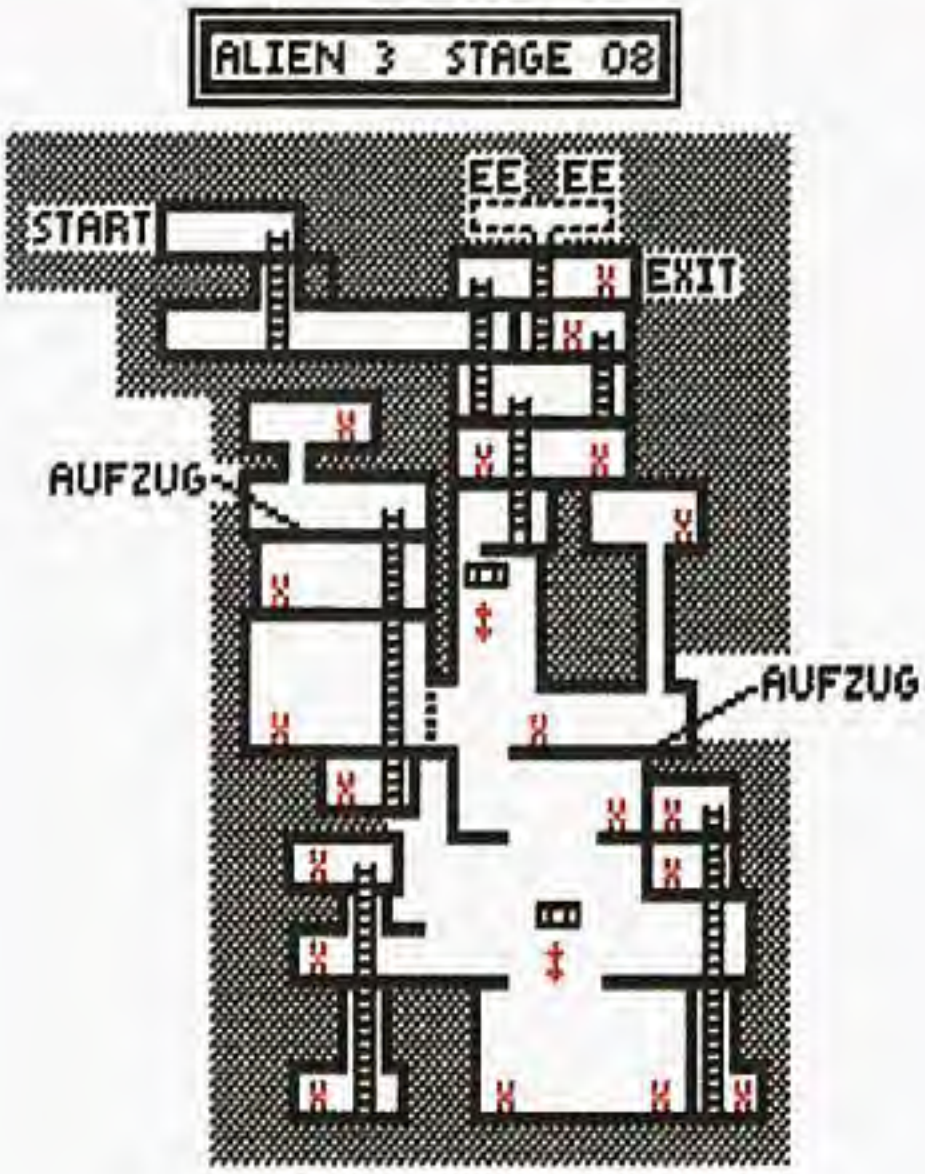


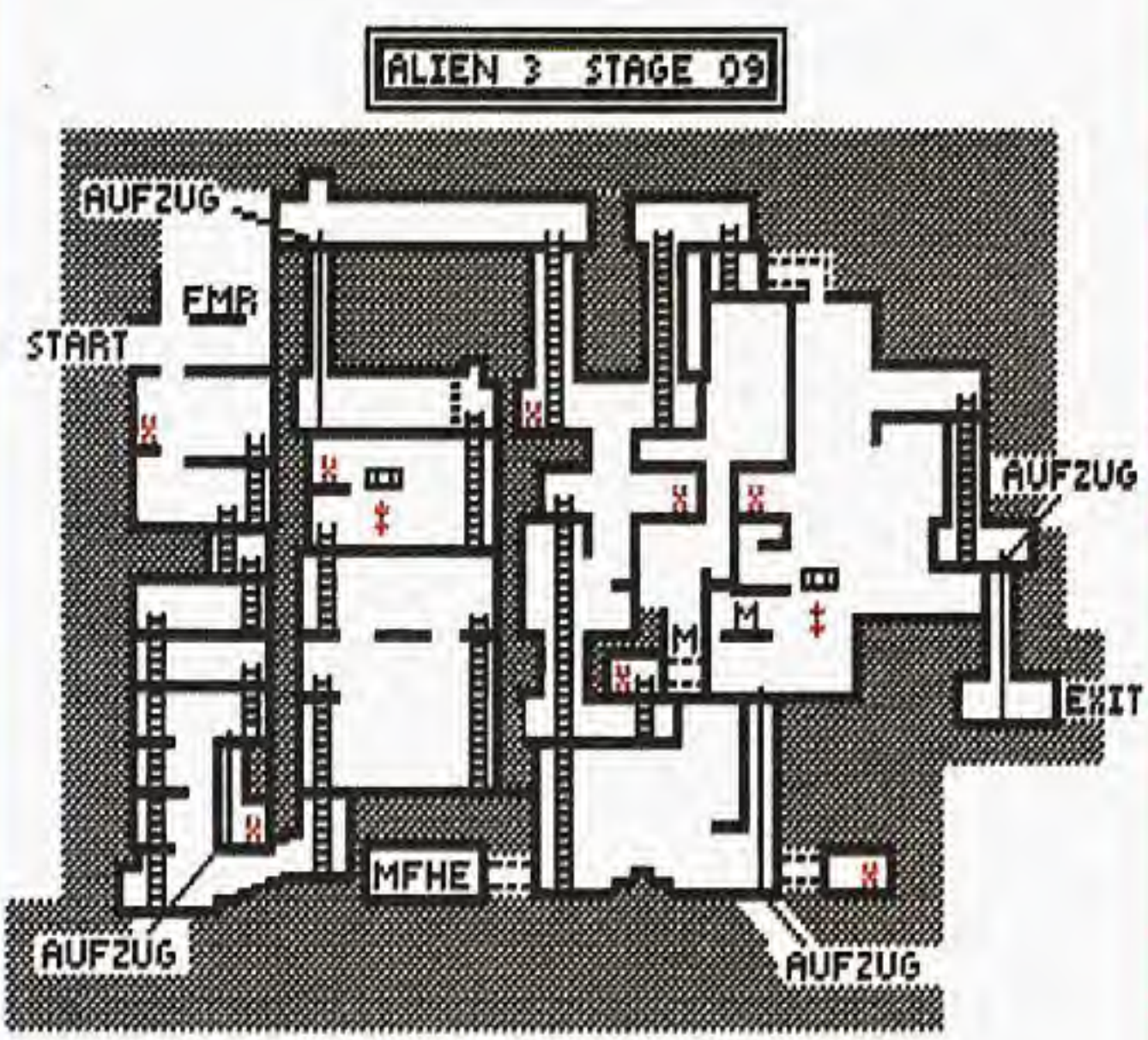
KARTEN

ALIEN 3









CD32-Hits

Microcosm	39,-
Superfrog	33,-
Photolite	49,-
Gunship 2000	39,-

CD32-Gamer

Die ultimative Zeitschrift für jeden CD-32 User. Abomöglichkeit exclusiv bei uns.
Probeheft nur 18,- DM

Amiga-CD

Amiga Tools	49,-
Aminet Share	19,-
Animazing 1 / 2 je	19,-
CD Exchange	49,-
Euroszene	38,-
Fresh Fish	49,-
Games & Goodies	49,-
GIF's Galore (lieferbar)	29,-
Giga PD 3.0 (3 CD)	79,-
Goldfish (2 CD)	49,-
Meeting Pearls	19,-
Power Games Vol. 1	59,-
Megahits 1	69,-
Megahits 2	59,-
Multimedia Toolkit	54,-
Network CD	44,-
Pandora's CD	19,-
Sounds Terrific (2 CD)	49,-
Saar/Amok	**19,-**
Auge/Cactus	**34,-**

CD32

Universe	69,-
Kid Chaos	59,-
Banshee	64,-
Emerald Mines	32,-
Ultimate Body Blows	59,-
Prey	59,-
Wild Cup Soccer	59,-
Simon the Sorcerer	69,-
Brian the Lion	49,-
Video Creator	89,-
Chaos Engine	49,-
Sensible Soccer International	55,-
Disposable Hero	64,-
Insight Dinosaurs	99,-
Insight Technology	99,-
Impossible Mission 2025	59,-
Zool	29,-
Zool 2	59,-
Elite 2	59,-
Heimdall 2	69,-

CD-Club

AMIGA - CD-Club

Kostenlose Mitgliedschaft!! Umfangreiches Infopaket gibt es gratis!!!

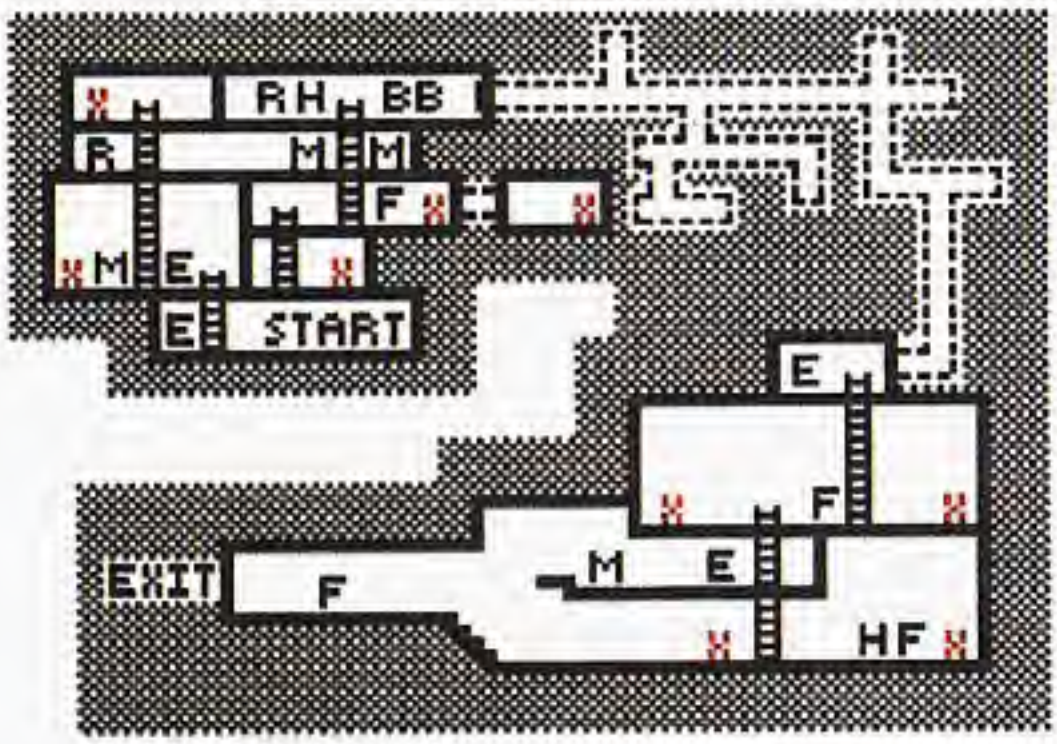
MAIL

Petra Lill
Laser Druck Service
Banater Str. 27
471 78 Duisburg
Tel.: 0203-4791 607 (16-19 Uhr)
Fax: 0203-4792255
Versand: Post-NN 9,- DM
VK(Scheck o. Bar) 6,- DM
Ausland (nur VK) 18,- DM

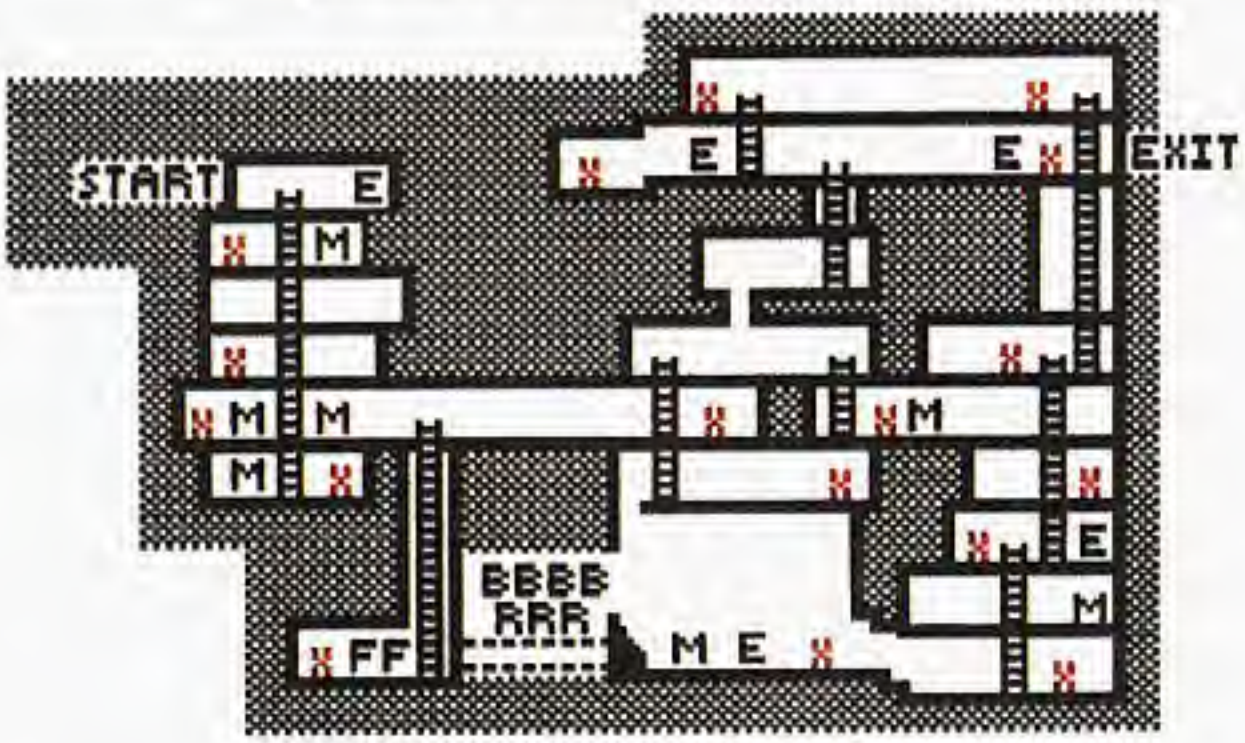
KARTEN

ALIEN 3

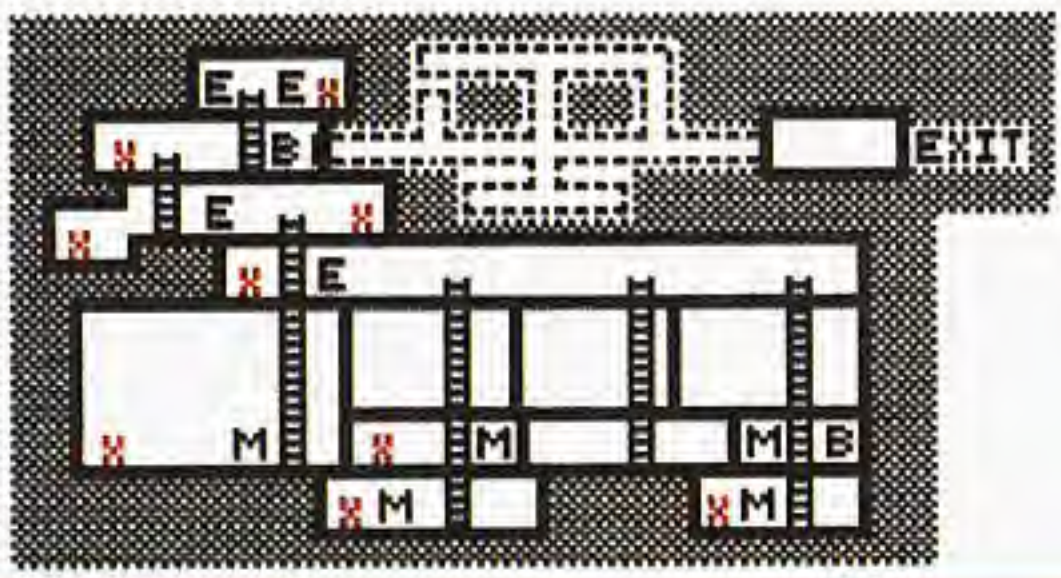
ALIEN 3 STAGE 10



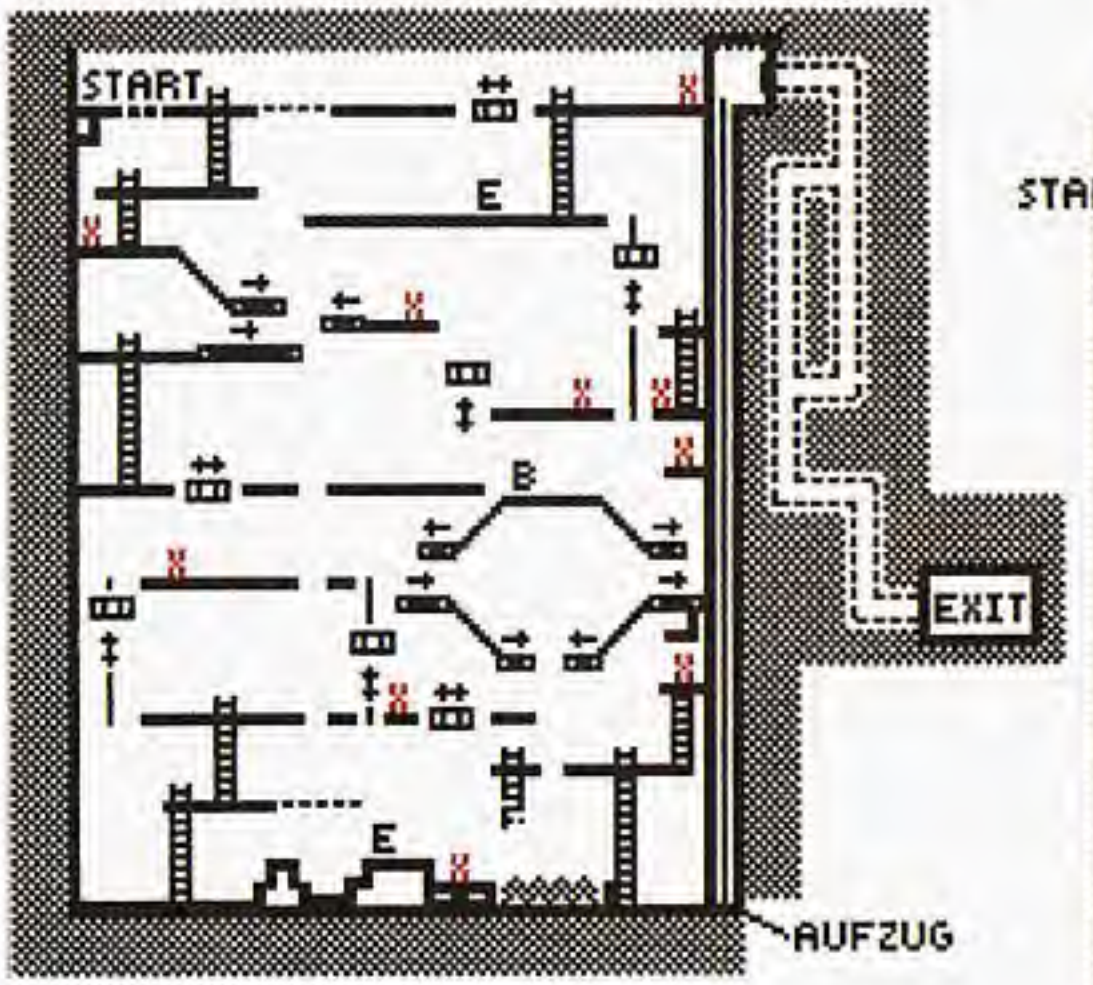
ALIEN 3 STAGE 11



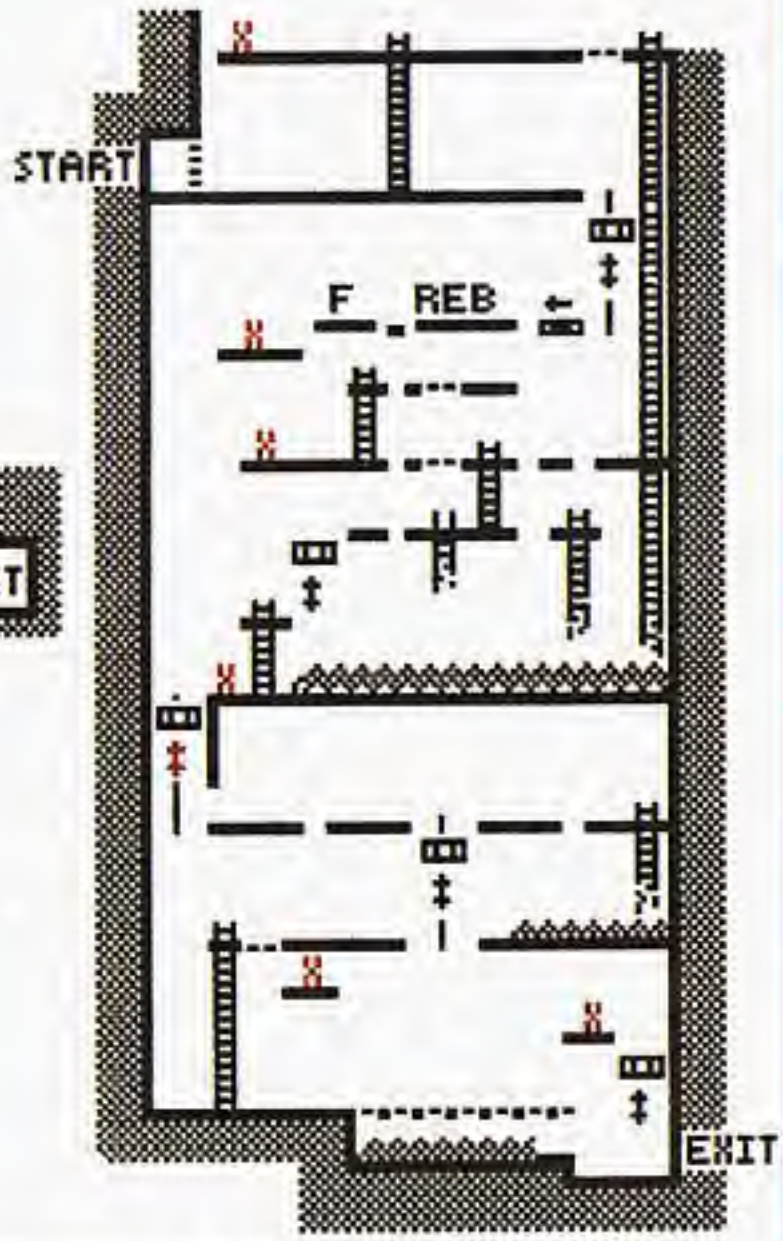
ALIEN 3 STAGE 12



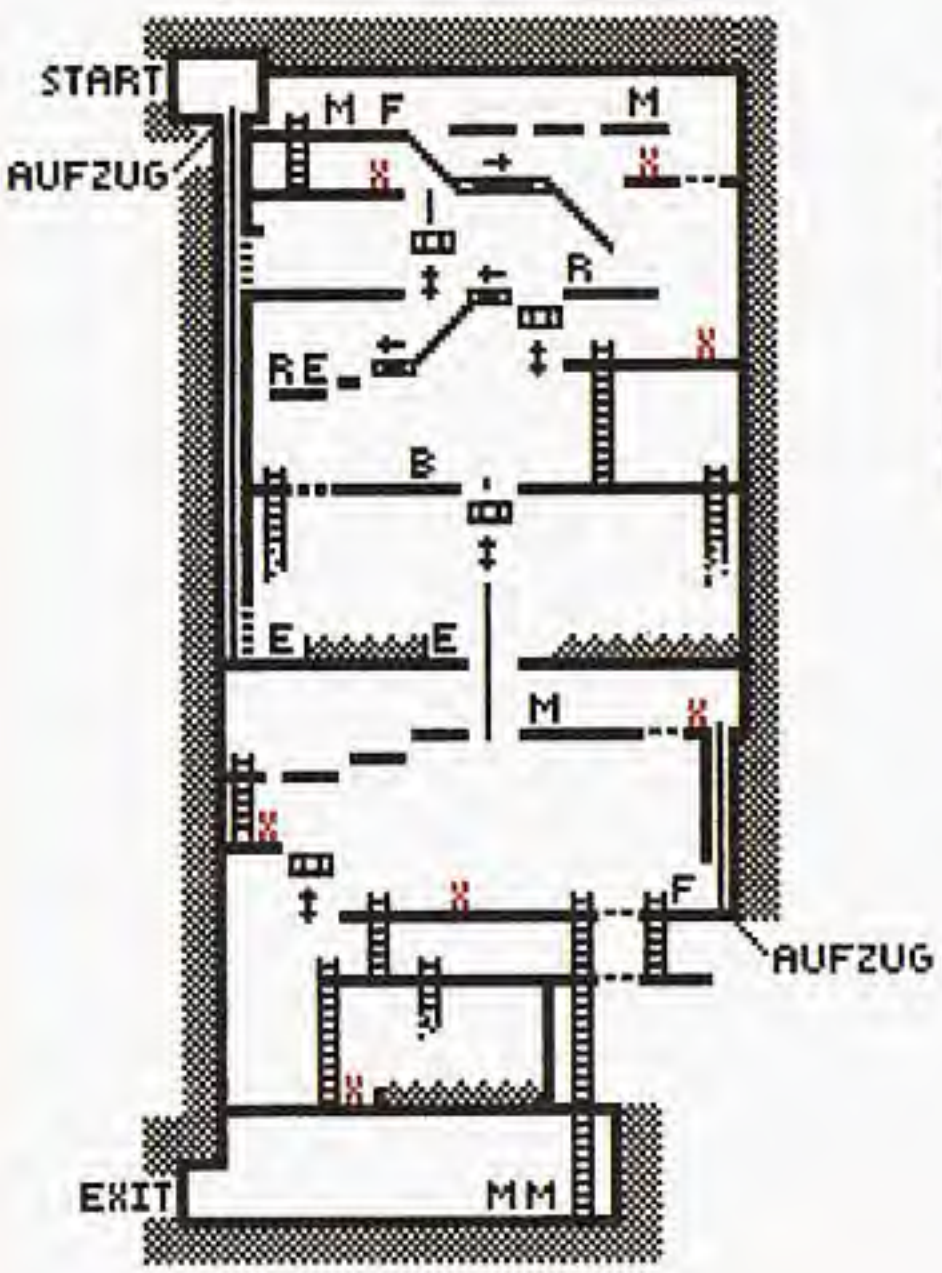
ALIEN 3 STAGE 13



ALIEN 3 STAGE 14



ALIEN 3 STAGE 15



LEGENDE

- : SCHMELZANLAGE
- --- : BRÜCHIGE STELLE
- : ROLLENDES BAND
- : GIBT DIE RICHTUNG AN
- : BEWEGLICHE PLATTFORM

Gratis Katalog mit...

...über **2000 Spiele** für PC. Jeden Monat neu und jeden Monat ca. **100 neue Spiele** mehr im Angebot! Also gleich Katalog anfordern, **kostenlos** und ohne Kaufzwang, bei

Vertriebs GmbH
Hohenzollernstr. 90
80796 München
Tel.: 089/307 33 33
Fax 089/307 788 76

oder über BTX: A3#

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	2/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	8/93	Cheat/Freezer/Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
ArmourGeddon	9/91	Tip
ArmourGeddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	2/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast II	11/92	Lösg./Frz.
Beast II	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gates	9/91	Cheat
BiFi Snack Zone	9/93	Lösung
BiFi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blaster	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brutal Football	3/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Carthage	9/92	Cheat
CarVup	4/91	Cheat
CarVup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	3/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/93	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 2	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair	2/91	Cheat
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 2	7/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	3/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Enduro Racer	3/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 3	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Fairy Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	3/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	3/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Helloween	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Invest	3/91	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/93	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kaiser	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/93	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of the Lost	3/93	Codes
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	3/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Lettris	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Freezer
Lotus 2	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Utd. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Maniac Mansion	1/91	Tip
Manix	2/91	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/92	Cheat
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Frz.
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	5/93	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Nitro	2/91	Cheat
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	2/91	Tip
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	3/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	3/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the High Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	12/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 - the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Qwak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Railroad Tycoon	3/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/93	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	6/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shiftris	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starglider 2	1/91	Cheat
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	2/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	3/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn 'n Burn	10/91	Codes
Turrican 2	4/91	Cheat
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vixen	7/92	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Wartime (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wings (ind.)	5/91	Tip
Wings (ind.)	9/91	Cheat
Wings (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	2/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrusta	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

AMIGA CD-JOKER

MULTIMEDIA AUF AMIGA

TUNING AM CD?
WAS KÖNNEN SX-1 & COMMUNICATOR?

CD-POWER PUR

GUARDIAN
LITIL DIVIL
BUBBLE & SQUEAK

FRISCHES SILBER

CANNON FODDER
SOCCER KID
UNIVERSE
SUPERFROG

CD-NEWS

MEHR SPEICHER AM CD³²
INDIVIDUELLE CDs
NEUES CD-ROM
SCHILLER-PD

Teamwork ist alles!

BUBBLE AND SQUEAK

Ob Dick & Doof oder Beavis & Butthead – zwei Helden machen auch zweimal soviel Spaß. Das hat man nun auch bei Audiogenic erkannt und läßt ein hinreißendes Plattform-Duo auf die Schillerscheibe los.

Teamwork im bunten Bubbleland

Ganz neu ist die Idee mit dem Heldendoppel freilich nicht, denn schon bei „Sleepwalker" übernahm der Spieler einen Charakter und damit gleichzeitig die Verantwortung für einen zweiten. Hier besteht die Konstellation nun aus dem Knaben Bubble und dem Mini-Dino Squeak, der seinem Herrchen schön brav computergesteuert hinterhermarschiert – wenn's sein muß, auch in das Verderben, denn der putzige Ur-Waldi kann weder so schnell laufen noch so hoch hüpfen wie Bubble…

Insgesamt 30 Levels lang muß die Freundschaft der ungleichen Partner halten, was in erster Linie eine Menge Arbeit für den Dino-Dompteur bedeutet: Man tüftelt den Pfad aus, setzt Aufzüge in Betrieb, funktioniert Blumenvasen zu Treppen um oder baut zuvor eingesammelte Sprungfedern sinnreich auf. Wenn das alles nix hilft, wird der Pfadfinder eben rabiat und läßt Squeak vorübergehend sitzen, um die Gegend alleine auszukundschaften – oder er kickt das Vieh gar wie einen Ball über weite Schluchten hinweg! Andererseits ist unser Jurassic-Baby nicht nur Klotz am Bein, denn es katapultiert seinen Meister auch mal in ungeahnte Höhen oder stellt sich für ein paar Süßigkeiten aus dem Kaugummiautomaten als Reittier zur Verfügung. Dann erweisen sich Roß & Reiter als besonders lauf- und sprungstarkes Gespann, das seinen Feinden zudem in typischer Genremanier auf den Kopf hüpfen kann.

Tatsächlich entwickelt sich aus der Zusammenarbeit beider Figuren bald ein ausgesprochen reizvoller Spielablauf voll cleverer Puzzles und launiger Kämpfe gegen Schlangen, Pinguine und Flugelefanten. Normalerweise wirft Bubble dabei mit Glitzersternchen um sich, während bei den Ausritten die Kaugummiblasen von Squeak zum Einsatz kommen. Unterwegs finden sich Zusatzleben und frische Energie sowie vor allem viele, viele Diamanten, mit denen in Türmen gefangene Freunde freigekauft werden, während ein ständig steigender Wasserpegel zur Eile treibt. Zudem sind ein paar reinrassige Ballersequenzen im Stil von „R-Type" zu überstehen, und nach Auseinandersetzungen mit großen Endgegnern warten Bonusspiele wie z.B. eine hübsche Hüpfburg.

Erfreulicherweise wird das stets faire Gameplay adäquat präsentiert: Zur abwechslungsreichen CD-Musik gesellen sich FX sowie etwas Sprachausgabe, und die bonbonbunte Optik besticht durch detaillierte Phantasie-Landschaften, witzig animierte Sprites und ein astreines Parallax-Scrolling, das nur selten etwas ruckelt. Zu monieren wären hier eigentlich nur die fehlenden Rücksetzpunkte, im übrigen ist Bubble & Squeak eines der innovativsten und spielbarsten Jump & Runs seit langem. Auf Diskette wird man sich davon übrigens anhand der bereits geplanten Versionen für Standard- und AGA-Amigas überzeugen können. (rl)

Man geht getrennt zu Werke...

Einigkeit macht stark!

BUBBLE & SQUEAK
(AUDIOGENIC)
PLATTFORM-TEAMWORK

87%
„INNOVATIV"

GRAFIK	80%
ANIMATION	83%
MUSIK	84%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	88%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD, 1&2-BUTTONSTICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

LITIL DIVIL

Fast ein Jahr haben die Teufel bei Gremlin gebraucht, um diesen PC-Satansbraten dem Amiga ins CD-Rohr zu schieben! Da brutzelt er nun vor sich hin und duftet nach einem leckeren Actionadventure...

Mutt ist ein liebenswertes Teufelchen wie du und ich, das den lieben langen Tag nichts anderes als Fressen und Schlafen im Kopf hat. Doch dann wird es vor das „Große Konzil" (die örtliche Teufelhauptversammlung) zitiert, wo man ihm quasi die Hölle heiß macht: Die „Mystische Pizza der Fülle" muß her, und wenn es unseren Gehörnten das Leben kostet. Also schwefelt Mutt los, um dieses sagenumwobene Kleinod in fünf riesigen Gewölben voller Fallgruben, Elektroschockern, Flammenwerfern und anderen Teufeleien zu finden. Wer dabei nicht vorzeitig den Löffel abgeben will, muß höllisch auf seinen Energiehaushalt achtgeben, zumal noch 50 Spezialkammern voller ausgesuchter Gemeinheiten zu überstehen sind. Da warten dann auch mal Prügeleinlagen à la „Street Fighter" oder „Elfmania", Kämpfe mit giftgeschwollenen Spinnen und andere Actioneinlagen. Obzwar in erster Linie die gewohnte Plattformkost serviert wird, kommt dabei aber auch der Kopf nicht zu kurz: Viele Passagen lassen sich nur durch Mut oder den gezielten Einsatz von Gegenständen bewältigen (während grüne Keulenschwinger etwa erst bei beherztem Vordringen von einer Holzbrücke plumpsen, kann man den Krabbeltierchen nur mit Spinnenspray beikommen), die man im Spiel selbst und teilweise auch in Shops erhält. So klaubt Mutt unterwegs u.a. Münzen, Nahrung und eine geheimnisvolle Nadel auf – die Kohle dient dem Einkauf, das energiehaltige Futter wird wortwörtlich aufgeschmatzt und der Einsatzzweck des Pieksers an dieser Stelle nicht verraten, bätsch.

Ganz leicht kommt man also nicht an des Teufels Pizza, zumal etwa das Hüpfen über Säureseen samt den dort hausenden Monstern doch etwas Geschick im Umgang mit dem Joypad erfordert. Arg schwer ist das Game indessen auch nicht, schon weil sich Mutt im erwähnten Beispiel als säureresistent erweist und nach einem unfreiwilligen Bad munter ans Ufer paddelt, um sich dort abzuschütteln und gleich den nächsten Anlauf zu wagen. Verirren kann man sich dank eines Mini-Automappings in der Hölle auch nur schwerlich, und wer ihren zahllosen Gängen vorübergehend den Rücken zukehren möchte, der darf ja jederzeit die opulente Speicheroption aufrufen.

Optisch ist hier zwar nicht unbedingt die Hölle los, doch sind die flott scrollenden Grafiken nett gezeichnet und teilweise ungemein witzig animiert. Die CD-Musik geht prima ins Ohr, die Sound-FX lassen sich ertragen, und an die hakelige Steuerung muß man sich (besonders da, wo es auf Timing ankommt) halt gewöhnen. Eingedenk des abwechslungsreichen Gameplays tut man das aber recht gerne, denn Gremlins Satanslabyrinth hält allerlei diabolische Überraschungen für den Spieler bereit. Anders gesagt: Auch und gerade am CD³² verspricht Litil Divil ein paar höllisch unterhaltsame Stunden! (mic)

Die Brücke mit der Tücke

Und ewig scrollen die Dungeons...

Klarer Fall von Springteufel

LITIL DIVIL (GREMLIN)	
ACTION-ADVENTURE	
76% „HÖLLISCH"	
GRAFIK	72%
ANIMATION	80%
MUSIK	80%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
CD	
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	6 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

GUARDIAN

Neuseeland kennt man eher als Vorort von Australien denn als Mekka der Zockerzunft, doch das dürfte sich bald ändern: Vom anderen Ende der Welt erreichte uns nun eine spektakuläre 3D-Knallerei auf CD!

Spektakulär ist allerdings nicht unbedingt gleichbedeutend mit originell, denn hier haben die Acid-Jungs um Mark Sibly („Skidmarks") bei diversen Genreklassikern abgekupfert: Das Spielprinzip basiert auf dem Automaten-Oldie „Defender", und die bunte Polygon-Optik erinnert an den Konsolenknaller „Star Wing". Doch während am Super Nintendo die Vektorgrafik nur dank eines speziellen 3D-Customchips am Modul auf Touren kam, geht dem CD³² auch ohne eine solche Unterstützung die Puste nicht aus…

Nö, eher dürfte hier der Spieler atemlos dem rasanten Gameplay hinterhecheln, wenn er mit seinem Raumgleiter kreuz und quer im Tiefflug über die Oberflächen von knapp einem Dutzend Planeten düst, um marodierende Aliens vom Screen zu blastern. Vorrangig handelt es sich dabei um bombenwerfende Flugrobbis, aber es schleichen sich auch mal feindliche Jäger von hinten an, Kamikazeflieger riskieren einen Frontalangriff, und flinke Minipanzer feuern wild drauflos – oder man wird gar an Bord des dicken Mutterschiffes gebeamt und sieht sich von Flakanlagen umringt. Da ist es schon hilfreich, daß der Bordlaser von der eher kräftigen Art ist, das Schutzschild einige Treffer aushält und der Gleiter trotz bombiger Beschleunigung und satter Höchstgeschwindigkeit jederzeit überraschende Kehrtwendungen erlaubt. Das Waffenarsenal kann mittels Sammel-Icons um Twinlaser, zielverfolgende Raketen oder allesvernichtende Smartbombs ergänzt werden, während Radarscanner für den Nah- und Fernbereich stets beste Übersicht garantieren.

Die zunächst etwas problematische, weil sensible Steuerung leistet in der Hektik gute Dienste, doch sie erleichtert die Aufgabe nur unwesentlich – das Hochgeschwindigkeits-Spieling bringt, nicht zuletzt wegen des kompletten Fehlens von Wiedereinstiegsmöglichkeiten wie Levelcodes oder Continues, selbst Action-Profis ins Schwitzen. Frust und Lust liegen hier also eng beieinander, zumal ein Modus für zwei Spieler nacheinander, die Möglichkeit zur Justierung der Sichtperspektive (über/unter/vor/hinter dem eigenen Schiff, Zoom etc.) und eine astreine Präsentation die Motivation unter Dampf halten. So suchen die bunten Polygon-Landschaften in Sachen Geschwindigkeit ihresgleichen am Amiga, und wo es an Details fehlt, springen hinreißende Animationen ein: Wenn Feinde, Bodenobjekte oder auch das eigene Schiff in tausend Trümmer fliegen, sieht das einfach toll aus. Passend dazu gibt's fetzige Heavy-Musik von CD und Sound-FX mit vernehmbarem Stereoeffekt.

Wer also auf eigenständige Ideen pfeift und sich auf schnelle 3D-Balleraction freut, liegt bei Guardian goldrichtig. Ob das auch für die geplante A1200-Version gilt, muß sich allerdings erst zeigen. (rl)

Der Ursprung allen Übels: das Mutterschiff

So endet ein Heldenleben…

Die Perspektive ist komfortabel justierbar

GUARDIAN
(ACID)
3D-BALLERACTION

77% „RASANT"

GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	86%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 79,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN

SOCCER KID

Krisalis hätte dieses Hüpfical unverändert auf CD packen und die schnelle Mark machen können, wie es ja leider gängige Praxis ist. Statt dessen war man sportlich-fair und hat den sportiven Bestseller noch verfeinert!

Trotz seines Titels hat das Game ja bekanntlich wenig mit Fußball im herkömmlichen Sinn, dafür aber jede Menge mit schickem Plattform-Sport zu tun. Daran hat sich natürlich nichts geändert, auch wenn Soccer Kid hier mit einem lustigen Zeichentrick-Intro in bester Full Motion Video-Qualität und superben Musikstücken direkt von CD aufwarten kann. Es sei noch vermerkt, daß der Spaß via (optionalem) Pad auch ein wenig flotter von der Hand geht als mit dem altgedienten Stick.
Doch nun sollten wir einen Blick auf die Hintergrundstory werfen: Ein fieses Alien

Landluft tut gut?

will den WM-Pokal seiner Trophäensammlung einverleiben, doch bei der anschließenden Flucht ins All zerbricht der Pott in fünf Teile. Die regnen auf die Erde hinab, was unseren Helden auf den Plan ruft – als echter Fan reist er den Trümmern nach England, Italien, Japan, Rußland und USA hinterher, um sie wieder zusammenzuflicken. Nicht minder originell präsentiert sich das Gameplay, obwohl hier erst mal gehüpft und gelaufen wird wie anderswo auch. In zweiter Instanz ist man aber praktisch permanent mit dem stets mitgeführten Ball zugange, um ihn etwa als Trampolin zur nächsten Plattform zu mißbrauchen, seine Widersacher (Passanten, Schafe, Skateboarder etc.) per Fallrückzieher beiseite zu bolzen, sie mit gekonnten Dribblings schwindlig zu spielen oder den Luftraum via Kopfball zu säubern. An Genrestandards wie Endgegnern oder Sammelgut fürs Punktekonto bzw. den Energievorrat fehlt es ebenfalls nicht, als Bewaffnung muß indessen das vielseitige Leder genügen – Fußlahme können

Ciao, bella Italia!

sich allenfalls noch nachträglich Sprinterstiefel beschaffen, mit denen man außerdem zeitweilig unverwundbar wird. Und mehr braucht's auch kaum: Die abschnittweise unterteilten Levels sind zwar voller Feinde, morscher Brücken und Lianen, doch statt unfairer Stellen gibt es ein unproblematisches Zeitlimit, Rücksetzpunkte, jede Menge Abwechslung und ein flottes Spieling. Man kann entweder zackig vorandüsen oder gemütlich jede Ecke nach den vielen Geheimkammern (wer genügend Icons gesammelt hat, darf in ein Bonusgame) abgrasen. Dabei gleicht die eigentliche Spieloptik mit dem sauberen Scrolling in alle Richtungen und den witzigen Spriteanimationen weitgehend der kunterbunten A1200-Spezialversion, während sich die geniale und jederzeit zur Action passende Musikbegleitung auf der CD schon fast einen MTV-Award verdient hat! Da kommen die Sound-FX zwar nicht mehr ganz mit, aber was soll's?
Kurz und sehr gut, der Balljunge ist dank des feinen Feintunings auch auf der Silberscheibe ein origineller Sonderfall unter den Plattform-Artisten – und hat sich seinen güldenen Hit damit ehrlich erdribbelt! (rl)

Ein Obermotz blockt ab...

SOCCER KID
(KRISALIS)
KICK & RUSH

85%
„STARK"

GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	88%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	5 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

DER INDEX-KANDIDAT

CANNON FODDER

Britischer Humor...

Während Sensible Software schon fleißig am Nachfolger dieser blutigen Sprite-schlacht(ung) arbeitet, darf man sich nun auch am CD³² überzeugen, daß „Krieg noch nie soviel Spaß gemacht hat".

So verspricht es zumindest der Titelsong, und wie Max im Test der Disk-Version bereits befürchtete, fand die BPS den rabenschwarzen Humor der Briten ganz und gar nicht zum Totlachen: Wegen Geschmacklosigkeiten wie gemeuchelten Soldaten mit heraushängenden Eingeweiden landete das spielerisch überzeugende Söldnerstrategical kürzlich auf dem Index.

Rechtlich haben wir es mit der CD-Fassung nun zwar mit einem anderen und damit zumindest vorläufig noch jugendfreien Spiel zu tun, doch das bedeutet bloß ein paar Überstunden für die BPS. Abgesehen von einem Hubschrauber, der neuerdings durch die parallax scrollenden Zwischensequenzen rattert, ist nämlich wirklich alles beim alten geblieben: Man führt einen Trupp von bis zu sechs Mini-Rambos durch 24 (manchmal in mehrere Phasen aufgesplittete) Missionen in Iso-3D, killt dabei reihenweise Feinde und macht deren militärische Einrichtungen dem Erdboden gleich. Dank nur noch eines speicherbaren Spielstands und der nicht allzu glücklichen Pad-Steuerung liegt der Heldenfriedhof hier etwas näher; wohl dem, der am CD³² auf die Maus zurückgreifen kann. Und sollte er auch ein MPEG-Modul sein eigen nennen, wird's noch wohliger, denn dann wartet noch ein sehenswertes Video, in dem das Team um Jon Hare zu den Reggaeklängen des Titeltracks ein wahres Gagfeuerwerk abbrennt!

Wir trauen es uns kaum zu sagen, doch für uns bleibt diese rundum mörderische Stratego-Action ein Hit. CD-Söldner, die derselben Ansicht sind, sollten daher schnell handeln – möglichst schneller als die BPS. (st)

CANNON FODDER
(SENSIBLE SOFTWARE)
ACTION-STRATEGIE

85%
„FETZIG"

GRAFIK	77%
ANIMATION	79%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	86%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 80,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

UNIVERSE

Auch wenn dieses sehenswerte SF-Adventure in nur vier Wochen von der Disk auf die CD gefunden hat und damit kaum Verbesserungen aufweisen kann – allein seine schiere Existenz für das CD³² rechtfertigt den Zweittest!

Daß Core Design nun praktisch alle Games auch auf CD herausbringt, sollte ohnehin mal lobend erwähnt werden, während wir uns bei der Spielbeschreibung nur zwei Wochen nach dem großen Haupttest wohl kurz fassen können: Boris Verne hat mit der jüngsten Erfindung seines genialen Onkels herumgespielt und findet sich daher in einem gefährlichen Paralleluniversum wieder. Jetzt braucht er einen Lotsen, der ihn heimführt...

Die grellen Lichter der Großstadt

Wie schon bei „Banshee" und „Heimdall 2" sind die Unterschiede zur Disk-Version minimal, aber an der phantastischen Grafik gab's ja eh kaum etwas zu verbessern, und die Musik klingt von CD noch einen Tick sphärischer. Dafür hat das schon per Maus ziemlich krude Handling noch einen Tick an Unbequemlichkeit zugelegt, denn mit dem Joypad findet der Cursor nur noch unter größten Schwierigkeiten sein Ziel am Screen. Immerhin folgt Boris den Bewegungen des Steuerkreuzes recht brav, und auch die Bedienung der 19 Icons geht erträglich flott von der Hand, weil hier per Pad zwischen den Funktionen gewählt wird – eine Mausunterstützung wäre dennoch die bessere Wahl gewesen.

Daß nur ein Spielstand gespeichert werden kann, ist ein bekanntes Übel am CD³², aber dafür wurde das Intro (auch auf Disk) doch noch eingedeutscht, was Englischkenntnisse nun komplett überflüssig macht. Wer also mit der schlechten Bedienbarkeit leben kann, findet hier, was es auf Commo-Schillerscheibe nicht jeden Tag gibt: ein extrem schweres, aber auch extrem fesselndes Abenteuer! (st)

UNIVERSE
(CORE DESIGN)
SF-ADVENTURE

80%
„AUGENWEIDE"

GRAFIK	91%
ANIMATION	84%
MUSIK	86%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	52%
DAUERSPASS	78%

FÜR EXPERTEN

PREIS	DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

SUPERFROG

Eine Scheibe Froschschenkel

Der grünhäutige Plattformheld von Team 17 hat sich längst in die Herzen der Spieler gehüpft, sogar in unserer „Aktion Lesertest" hatte er bereits seinen Auftritt – jetzt folgt der Silberfrosch!

Froschschenkel hüpfen höher...

Auf ins Getümmel!

Ein Spiel am Bonus-Rotamint gefällig?

Vom schillernden Superfrog darf man sich allerdings nicht allzu viele Neuheiten gegenüber der Amphibie aus dem Disk-Tümpel erwarten: Während das Packungsmotiv komplett renoviert wurde, sind inhaltlich weder zusätzliche Grafik noch mehr Levels zu finden – nicht mal Musik direkt von der CD wird geboten, und selbst das tolle Zeichentrick-Intro von Eric Schwartz ist keine Sekunde länger als ehedem. Dafür wurde an der auch bisher schon ordentlichen Steuerung noch ein bißchen gefeilt, wodurch der putzige Held nun entweder (wie gewohnt) durch beherztes Joystickdrücken zum Hüpfen gebracht wird, oder man erteilt das entsprechende Kommando mit einem beliebigen Pad-Button.

Wo gesprungen und gelaufen wird, befindet sich ja meist auch eine holde Maid in den Klauen eines Bösewichts. Und aus eben diesem Grund kämpft man sich hier als verzauberter Prinz unter Zeitdruck durch die sechs großen, in mehrere Abschnitte eingeteilten Levels. An optischer Abwechslung mangelt es dabei bis zum tränenfeuchten Happy-End nicht, denn gleich zu Beginn hüpft man witzig gestalteten Bienen, Igeln oder Schnecken auf den Kopf; im folgenden Spukschloß sind dann die Gespenster dran usw... Auf Genreübliches wie Bonusspielchen, Geheimkammern, Sammelmünzen, Zusatz-Froschleben, Energie-Aufpepper und Extras für Sprungstiefel, Schwebeflügel oder Gummiballwaffen muß man ebenfalls nicht verzichten. Was dagegen seit jeher fehlt, sind dicke Endmonster, ungewöhnliche Attraktionen oder gar innovative Ideen – in der Sache unterscheiden sich die Abschnitte bloß durch ihre Grafik und eher unspektakuläre Eisflächen, Falltüren oder Stachel-Hindernisse.

Man merkt Superfrog die anderthalb Jahre auf seinem Buckel also an, doch sein faires und temporeiches Gameplay sichert ihm nach wie vor einen Platz in der Plattform-Oberliga. Und Features wie die unabhängig vom Schwierigkeitsgrad einstellbare Anzahl der Leben und reichlich Restartpoints findet man als CD-Jumper halt leider viel zu selten. Hinzu kommt, daß die knuddelig-bunte Optik flott in alle Himmelsrichtungen scrollt und nett animierte Sprites beherbergt, von der prima Musik (sie gefällt auch ohne direkt von der Schillerscheibe zu kommen) mal ganz abgehört. Und als Trost befinden sich neben dem eigentlichen Game ja doch noch ein paar Neuigkeiten auf der CD: eine spielbare Kurzversion von „Arcade Pool", die nächste Team 17-Ballerei „Super Stardust" als Running-Demo sowie eine komplett deutsche Anleitung.

Das Schönste aber ist, daß die englischen Froschdompteure nicht mehr als 39 Märker sehen wollen. Und weil wir schon viel mehr für viel weniger bezahlt haben, scheint uns der versilberte Plattform-Klassiker schon von daher eine gute Investition zu sein! (rl)

SUPERFROG
(TEAM 17)
JUMP & FUN

73%
„PREISWERT"

GRAFIK	72%
ANIMATION	76%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS	DM 39,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	CD-ANLEITUNG

Hardware-Toning am CD32

Was können SX-1 & COMMUNICATOR?

Klar kann Commos Amiga-Konsole prima Spiele abspulen, bunte Grafik und feinen Sound produzieren – doch mit ein wenig Aufrüstung kann die CD-Hardware mit ihren leistungsstarken 32 Bit noch einiges mehr!

Das SX 1

Der Communicator

Wer seine Schillerschleuder zum vollwertigen Computersystem hochrüsten will, hat prinzipiell alle Möglichkeiten; schon weil intern die digitalen Herzen des A1200 ticken: Was Hardwarebauteile wie den Hauptprozessor, I/O-Chips oder in Silizium gebrannte Customschaltkreise für Sound und Grafik betrifft, gleichen sich beide Maschinen wie ein Ei dem anderen. Hier sollt Ihr nun erfahren, wie sich Diskettensoft (Spiele, Malprogramme, Textverarbeitungen etc.) am CD32 nützen läßt – und wie gut bzw. weniger gut man als Amiga-User ein CD32 quasi als Silberlaufwerk einsetzen kann.

DIE KONSOLE ALS COMPUTER: DAS SX-1

Wer sein CD32 als Basis für ein digitales Vollsystem nutzen will, der wird bei Paravision fündig. Deren Hardware namens **SX-1** schafft nämlich die erforderlichen Verbindungen: Neben je einer seriellen und parallelen Schnittstelle enthält die Box Anschlüsse für Audio, mehrere Amiga-Disklaufwerke und eine preisgünstige PC-Tastatur – unser Testgerät wollte allerdings keines von vier DOSen-Keyboards akzeptieren, so daß wir auf die relativ teure A4000-Klaviatur zurückgreifen mußten. Der Einbau von zusätzlichem RAM-Speicher bereitete dafür ebensowenig Probleme wie der Anschluß einer internen 2,5"-Festplatte oder des externen 3,5"-Pendants, entsprechende SIMM-Sockel bzw. AT-Bus-Stecker sind vorhanden. Und obwohl das **SX-1** den Expansionport am CD32 belegt, muß eine eventuell dort montierte MPEG-Karte nicht weichen, denn der Port ist durchgeführt, weshalb die Full Motion Video-Hardware an ihrem angestammten Platz im Inneren der Konsole verbleiben kann. Dankbar registriert man auch den batteriegepufferten Uhrenchip sowie vor allem den RGB-Ausgang: Wer einen Monitor wie etwa den 1084er von Commodore besitzt, kommt damit ohne Umbauten in den Genuß eines glasklaren Bildes, das nicht von den für das HF- oder Composite-Signal typischen Farbverwischungen getrübt wird.

Die SX-1-Komplettkonfiguration

Die vielversprechende Theorie kommt dann in der Praxis allerdings nicht ganz ohne Schwachstellen aus. So klappt die Installation des **SX-1** an der Rückseite des CD32 zwar problemlos, doch das Resultat ist eine Konfiguration, die kaum als formschön bezeichnet werden kann und zudem sehr empfindlich auf Erschütterungen reagiert – schon ein leichter Rempler kann den Guru auf den Plan rufen! Auch ist es mit der ca. 500 DM teuren Basisausstattung allein eben nicht getan, zumindest Floppy und Tastatur muß man zukaufen. Und so richtig komplett mit Festplatte, etwas Fast-RAM und dem dann nötigen Power-Netzteil ausgestattet, schlägt das Gesamtergebnis (inkl. der Box und des CD32) gar mit rund 1.900 DM zu Buche, was einen A1200 mit Extraspeicher, Festplatte

Beim SX-1 inkludiert: die Goldfish-CD mit 1.000 Fishen

und CD-ROM fast als Sonderangebot erscheinen läßt.
Na, immerhin gehört die Goldfish-CD mit Fred Fishs gesammelten PD-Progis von Nummer 1 bis Nummer 1.000 zum Lieferumfang des **SX-1**, man kann fortan am sechspoligen Audio-Eingang ein Mikrofon mit Mini-DIN-Stecker ankabeln (etwa um die Nachbarn mit Karaoke-Gesang zu quälen), und es laufen uneingeschränkt alle A1200- und CD³²-kompatiblen Spiele. Und damit ist die Kombination aus **SX-1** und CD³² bis auf den fehlenden PCMCIA-Port einem 1200er zumindest ebenbürtig.

DIE KONSOLE ALS CD-ROM: DER COMMUNICATOR

Hersteller Eureka verspricht für seinen **Communicator** quasi den umgekehrten Weg wie Paravision, hier soll das CD³² als CD-ROM-Laufwerk für einen Amiga dienen. Der Weg zur Silbermine führt dabei über eine simple serielle Verbindung: Die **Communicator**-Hardware findet Platz am (durchgeführten) Tastaturstecker des CD³² und stellt über ein Kabel die Verbindung zum Computer her – dort am seriellen Port installierte Geräte wie Modem oder Drucker müssen allerdings weichen, denn der Stecker ist nicht durchgeschliffen.
Abgesehen davon, daß die Konstruktion selbst einen wackeligen Eindruck macht, ist auch die Bedienung leider ziemlich unkomfortabel; allein das Laden der erforderlichen Treibersoftware an Amiga bzw. CD³² dauert schon Minuten. Und auch das Ergebnis vermag nicht zu befriedigen, ist damit letzten Endes doch kaum mehr möglich, als rechnergesteuert Musik- bzw. MPEG-CDs abzuspielen oder Text-, Grafik- und Sounddateien sowie Spiele von CD auf Disk oder Festplatte des 1200ers zu kopieren, um sie anschließend von dort aus zu benutzen. Hinzu kommt, daß spezielle CD-Zockware diese Prozedur nicht, und die einfache Amiga-Konvertierung nicht immer mitmacht. Schlimmer noch, die Angelegenheit ist ebenso fehleranfällig wie zeitaufwendig: Bereits das Übertragen eines großen, farbenprächtigen Bildes benötigt Minuten, gar nicht zu reden von einem kompletten Game!

Eine wackelige Angelegenheit: der Communicator am CD³²

Wer also gehofft hat, daß CD-Spiele dank Communicator in RGB-Qualität am Monitor ablaufen, die Vorteile einer eventuell vorhandenen Turbokarte nutzen oder wenigstens Spielstände auf Diskette ablegen würden, sieht sich getäuscht. Sinnvoll ist der **Communicator** daher allenfalls für User, die sowieso ein CD³² und einen Amiga besitzen und nur gelegentlich mal Schillerfiles wie z.B. eine PD-Sammlung auf die Festplatte kopieren wollen; daneben mag die eingebaute MIDI-Schnittstelle ja ein paar Musikfreaks zum Anschluß ihres Keyboards an den Rechner animieren. Ansonsten muß man jedoch von der Anschaffung abraten: CD³²-Zocker brauchen den **Communicator** ohnehin nicht, und Amiga-User sind mit einem richtigen CD-ROM-Läufer besser bedient. Mag sein, daß dann aufgrund mangelnder Kompatibilität mal ein Schillergame nicht läuft, doch dafür läßt es sich so komfortabler und vor allem flotter arbeiten. Bleibt nur zu hoffen, daß sich der von Eureka bereits angekündigte Nachfolger im Alltagseinsatz besser bewährt… (rl)

Hübsch bunt: die Steuersoftware des Communicator

Name Hersteller	Lieferumfang	Anschlüsse	Kurzbeschreibung	Preis/ Bezug
COMMUNICATOR EUREKA 	CD mit Abspielprogramm für Musik- & MPEG-CDs, Phot lite-Software zum Betrachten von Photo-CDs, engl. Anleitung, deutsch in Vorbereitung	Tastaturport durchgeschliffen, MIDI, serielle Schnittstelle	Macht aus dem CD³² ein CD-ROM für jeden Amiga. Aufgrund serieller Verbindung aber langsam, teils inkompatibel und umständlich zu handhaben	249,– DM GTI Tel.: 06171/85934
SX-1 PARAVISION 	Goldfish-CD mit Fishdisks 1–1.000, engl. Faltblatt	RGB, MPEG, parallel, seriell 9-Pol Sub-D, Audio-Eingang 6-Pol Mini-DIN, PC-Keyboard, AT-Bus für HD, Floppyport (abschaltbar), Extra-RAM	Rüstet das CD³² zum A1200 auf. Praxistauglich, aber komplett ausgestattet teuer	Basisausstattung 495,– DM GTI Tel.: 06171/85934

CD NEWS

NEUER CD-RÖMER

Aus französischen Landen frisch auf den Tisch kommt eine interessante Alternative zum ja leider noch immer unveröffentlichten CD 1200 von Commo: Das externe **Overdrive CD**-Laufwerk von Archos findet Anschluß am PCMCIA-Port des A600 bzw. A1200, wodurch der wertvolle Expansionport im Inneren des Rechners für Turbokarten und ähnliche Erweiterungen frei bleibt. Wer hier rund 450 Märker investiert, erhält ein Doublespeed-Laufwerk der Marke Mitsumi, ein Netzteil, Programme zum Lesen von Photo-CDs sowie alle nötigen Treiber, um Games für das CDTV am A600 bzw. das CD³² am A1200 spielen zu können. Ein erster Vorabtest an einem mit Festplatte und Extra-RAM aufgerüsteten 1200er bestätigte die verblüffende Kompatibilität: Bis auf Ausnahmen („Universe", „Wing Commander") liefen die meisten CD³²-Games! Mehr dazu im nächsten Heft oder direkt beim deutschen Vertrieb:
Fa. Telmex, Tel.: 08024/87 30

MEHR SPEICHERN

Daß das interne Backup-RAM des CD³² mit nur 1 KB Kapazität sichtlich zu knapp bemessen ist, ärgert insbesondere Rollenspieler und Abenteurer – meist ist Platz für nur einen Spielstand. Zumindest Besitzern der weiter vorne getesteten SX-1 Erweiterung kommt unser Leser Christian Gines nun zu Hilfe: Er hat ein Tool entwickelt, welches das Backup-RAM auf Floppy sichert bzw. bei Bedarf dorthin zurückschreibt, womit dann praktisch unendlich viele Spielstände auf Disk bereitstehen! Der **CD³² Disk Saver** ist Public Domain und über den einschlägigen Fachhandel zu beziehen.

SELBER SCHILLERN

Die bespielbare Schillerscheibe ist vorläufig ja noch ein teurer (oder im Fall der Minidisk ein inkompatibler) Traum; allerdings einer, dem Euch das Amiga-Studio in Wuppertal nun ein Stück näherbringt: Für preisgünstige 129,– DM werden **individuelle Einzel-CDs** gebrannt – um selbstkomponierte Musik zu verewigen etwa, oder um den Diskettenstapel drastisch zu reduzieren. Immerhin passen gut und gerne 750 der alten Plastikscheiben auf einen solchen Silberling, von dem auf Wunsch auch weitere Kopien angefertigt werden. Die Daten sollten auf Streamerband, Wechselfestplatte oder ähnlichen Datenträgern rangekarrt werden, alles weitere erfragt Ihr am besten direkt bei: **Amiga-Studio, Tel.: 0202/44 66 30**

PD AUF CD

CD-Compilations Marke „Megahits" werden von Public Domain-Anwendern schon länger geschätzt, mit der **Megahits 3** wendet man sich nun ganz gezielt an die Zocker. Enthalten sind alle bisher veröffentlichten Werbegames plus sämtliche Nordlicht-Scheiben bis inklusive der Seriennummer 30 – also weit über 340 Disketten mit rund 1.200 Spielen! Darunter finden sich viele Perlen wie etwa das in der aktuellen PD-Box vorgestellte „Tony & Friends in Kelloggsland"; allerdings ist der Nutzen am CD³² mangels Bootmöglichkeit beschränkt: Da der Zugriff auf die Progis über die Workbench erfolgt, sind mit einem CD-RÖMer ausgestattete Amigas hier klar im Vorteil. Wer sich die 79 Steine schwere Scheibe ins Haus holen mag, der wende sich an: **Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01 0**

DER JOKER
UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!

DIE GANZ NEUE AUSGABE
AB SOFORT AM KIOSK!

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

30: Bereits der erste Blick enthüllt Oskars Geißel – den treuesten Gefährten jedes Chefredakteurs – auf dem Schreibtisch. Willst Du das Ding mitnehmen (19) oder ohne es nach Osten weitergehen (4)?

31: Ziemlich aufgeräumt hier, nur ein Duden liegt auf dem Tisch herum. Du steckst ihn ein und liest bei 16 weiter.

32: Tut uns ja leid, aber Du bist tot, der Verlag brennt (immerhin sind Feuerbestattungen derzeit schwer in Mode), die freie Bananenproduktion bricht zusammen, und das Universum ist auch nicht mehr so unendlich, wie es mal war. Mit einem Wort: Versager! Zeig jetzt wenigstens ein bißchen Anstand und fange nochmals von vorne an.

33: Erst mal 'ne Grundsatzentscheidung: Möchtest Du Licht machen (10) oder nicht (59)?

34: Na und? Was willst Du damit? Schorsch das Teil an den Kopf werfen? Nee, so wird das nix! Marsch, zurück zur 58!

35: Also, wenn Dir Dein Herrchen gesagt hat, heute Nacht komme vielleicht ein Besucher, dann wird da auch was dran sein – aber wie soll er nur diese schwere Eingangstür aufbekommen? Weiter bei 8.

36: Der Bursche scheint nach Dir greifen zu wollen und brüllt „Hund-ääh! Schlitz-aah!"; vermutlich möchte er Fangen spielen. Na, das kann er haben! Du hechtest rund um ihn herum und quer durch seine Beine, bis er plötzlich auf einem der bunten Papierschnipsel ausrutscht, umfällt und sich nicht mehr rührt. Du untersuchst ihn mit ein paar Schnüfflern gründlich und stellst fest, daß er zwar stinkt, aber wenigstens nicht tot ist. O je, da wird Michael schön fluchen! Du bewachst den Burschen brav bis zum nächsten Morgen, damit ihm niemand etwas tun kann, und schleichst dann in Mikes Büro, um zu beichten. Weiter bei 60C.

37: Na, an Dir soll's nicht liegen! Du schnappst Dir Dein Klebeband, stürmst in den Raum und rufst: „Wart'n Moment, ich muß erst noch zur Post!" Ehe Schorsch „Post-ääh?" rufen kann, ist er fast vollständig verschnürt. Tja, wieder'n Mann eingewickelt. Weiter bei 60B.

38: Mit mächtigen Sätzen sprintest Du ein gutes Stück voran und stoppst erst auf Höhe der Tür zu Joes und Monts Doppelhöhle, weil dieser ungeduldige Besuch Dich mit einem menschlich laut gebrüllten „Schlitz-huaa! Liräää!" erschreckt. Willst Du erst noch bei den beiden Redakteuren stöbern (43) oder weiter den Flur entlangsprinten (52)?

39: Leider nix zu finden. Statt dessen stolperst Du in der Dunkelheit und fällst über ein Kamerastativ. Das macht dann drei Hitpoints weniger. Weiter bei 23.

40: Schorsch mag zwar keine Intelligenzbestie sein, aber blöd ist er deshalb auch nicht! Als er merkt, daß es ihm ans Leder geht, sucht er das Weite; Du findest nur noch ein paar zertrümmerte Scheiben im Pausenraum. Sieht so aus, als hättest Du Michaels Auftrag erfüllt – weiter bei 60B.

41: Hier stehst Du im Lager. Paletten mit Joker-Heften dekorieren die Wände, und der nördliche Teil ist mit Regalen voller Sammelordner, Mauspads, Preisausschreibengewinnen und ähnlichem Kram zugestellt. Wenn Du Petra bist, lies bei 26 weiter, die anderen schleichen sich zur 7.

42: Zuverlässig wie immer hat Mick einen Schokoriegel auf seinem Tisch liegenlassen, den Du gnadenlos in Dich hineinmampfst. Das bringt verbrauchte Energie sofort zurück (5 Hitpoints extra!), aber es scheint auch Dein Problem zurückzubringen – denn von ferne hörst Du ein gräßlich-knarziges „Huar! Schlitz-ääh! Liräää!" Daß Menschen immer so schreien müssen! Hätte Mike nicht selbst hierbleiben können, wenn er so einen ungeduldigen Gast erwartet? Eilig trottest Du an Oskars Bau vorbei nach Osten. Weiterlesen bei Nr. 6.

43: Joe hat wie immer ein paar Bananen herumliegen – Du beißt eine auf und futterst sie. Macht 5 Hitpoints extra. Weiterlesen bei 52.

Diese typisch fernöstliche Landschaftsimpression schickte uns Jan Wesche aus dem fernen Osten in Vechta – wo sie natürlich nicht auf einer Japan-Konsole, sondern einem 1200er mit DPaint AGA entstand.

Ja, der Ruhm der Joker Galerie reicht gar bis nach Munsbach in Luxemburg! Dort pixelte Sascha Arlé liebevoll diesen wahrlich zauberhaften Mickey – selbst Walt Disney wäre stolz auf Dich, Sascha!

Mann, wo wir überall Leser haben! Von Jarek Chabros aus Polen stammt nämlich dieses beeindruckende Raytracing-Zimmer, das er auf einem A4000 mit Real 3D eingerichtet hat.

Was Sven Siegfried Szilla aus Heusenstamm von PCs hält, demonstriert sein „hochexplosiver" Digi-Comic auf recht eindringliche Weise. Solltest Du am Ende nicht auf DOSennahrung stehen, Sven Siegfried?!

Joker Galerie

Einen frostigen Vorgeschmack auf die kalte Jahreszeit liefert Euch Alexander Czarnecki aus Marl. Seine tiefgekühlte „Eisstation" ist auf einem 1200er mit DPaint III im Lo-Res- Modus mit 320 x 256 eingefroren, äh, entstanden.

Bühne frei für die Künstler der Jubiläums-Galerie: Voller Stolz präsentieren wir Euch aus aktuellem Anlaß die aktuellen Leser-Kreationen erstmals auf unserer aktuell verschönerten Ausstellungsfläche!

LICHT AUS, SPOT AN!

Diese beiden Schönheiten namens „Spider" und „Alien" (und noch einiges mehr) schickte uns Onur Pekdemir aus Lingen. Außerdem würde er gerne wissen, ob sich Programmierer oder Spielefirmen für ihn und seine hübschen Tierchen interessieren?

Weil das Leben auch nach dem Jubiläum weitergeht, brauchen wir auch nächsten Monat wieder künstlerisch wertvollen Stoff, um ihn ins grelle Rampenlicht der staunenden Öffentlichkeit rücken zu können. Daher unsere obligate Bitte: Her mit Euren Zeichnungen, Digi-Grafiken (bitte auf Disk), Gedichten oder Blumengebinden; vorzugsweise mit Angaben zum verwendeten Handwerkszeug. Allerdings müssen sie unbedingt SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sein, denn Fälscher sind hier ganz falsch. Falls Ihr die Rücksendung Eurer Werke wünscht, sollten Absender und Rückporto nicht vergessen werden; hier die Anschrift der Joker-Kunstakademie:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Monika Stoschek

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (II/94)
Verbreitung: 87.295

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,–/ Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

44: Tja, da stehst Du nun im nördlichen Korridor. Das schaurige Gebrummel von vorhin kam aus östlicher Richtung (4), also wäre es vielleicht nicht schlecht, erst mal das westlich gelegene Zimmer von Mick, Manfred und Steffen zu untersuchen (18) – oder vielleicht Oskars Bude im Nordwesten (30)?

45: Faule Bande, während der Arbeitszeit an Robotern herumbasteln! Im Geiste gehst Du noch einmal die Gehaltsliste durch – 80 Mark im Monat für 20 Angestellte scheint immer noch ein bißchen viel zu sein. Weiter bei 4.

46: Du ziehst die Lightgun, stürmst in den Raum und rufst: „Hände hoch! Und keine Bewegung!" Nette Idee, nur leider weiß selbst Schorsch mittlerweile, wie eine echte Knarre aussieht. Jetzt hast anscheinend *Du* den Fehler gemacht! Einmal tief seufzen und zurück zur 58.

47: Faule Bande, kaum haben sie elf Stunden gearbeitet, schon werden sie schlampig! Gleich morgen früh soll Brigitta mal die Gehaltsliste bringen; jeden Monat 100 Mark für 20 Angestellte ist sowieso viel zuviel! Oder sollte vielleicht der Schlitzer heimlich durch dieses Fenster eingestiegen sein? Dann ist er wahrscheinlich schon 'ne ganze Weile im Gebäude und hält sich versteckt, bis alles ruhig ist. Weiter bei 33.

48: Du erwachst von kalten Tropfen, die Dir auf die Schnauze patschen. Deine Nase sagt Dir, daß eines der Glasfenster über Dir offensteht und anscheinend hat es zu regnen begonnen. Oh, diese schlampigen Menschen! Oder könnte es sein, daß der Besucher durchs Fenster eingestiegen ist? Du überlegst fieberhaft weiter auf Nr. 27.

49: Was immer diese nichtsnutzigen, faulen Redakteure in den Personen-Beschreibungen behauptet haben mögen, Du wirst nie zulassen, daß jemand Deinen Verlag anzündet! Du trittst selbstbewußt in den Raum, greifst Dir einen herumstehenden Stapel Schmierpapier und rufst: „Halt! Erst Gebühren zahlen!" Schorsch dreht sich um und fragt ungläubig: „Gäld-ääh?" Du antwortest: „Genau, Feuerzeugbenzinsteuer: 20 Lire!" Schorsch reicht Dir einen der Scheine, und Du schreibst auf dem Schmierpapier 'ne Quittung. „Bodennutzungs-Abgabe: 10 Lire! Raum-Unordnungskosten: 10 Lire! Solidaritätszuschlag: 10 Lire!..." Tja, und damit bist Du beschäftigt, bis Du Schorsch am frühen Morgen mit „Marsmond-Erkundungsgebühr: 20 Lire!" den letzten Schein und damit das letzte Brennmaterial abgeluchst hast. Weiter bei 60A.

50: Dir fällt nichts weiter auf, und deshalb kümmerst Du Dich um die Fußspuren. Der Kakerlaken-Killer scheint sich nach rechts zur nördlichen Tür gewandt zu haben. Willst Du ihm folgen (25) oder geradeaus weiter durch den westlichen Ausgang (14)?

51: Blöde Bande – fällt denen nix Besseres ein? Du greifst Deine Lightgun, die noch vom letzten Spieletest her auf Deinem Schreibtisch liegt, und machst Dich auf den Weg an die Front. Sir Messerklaue, hier kommt Steffen Schamhügel, der Mann mit dem Superlaser, der Becher der Entfärbten, der Zecher der Geknechteten, der Fächer... Wir brechen die Litanei hier ab, und Du liest bei 4 weiter!

52: Hastig hechelst Du weiter voran. Als der Flur nach Süden abknickt, bleibst Du stehen, weil hier Karls Territorium beginnt, wo es meist unangenehm nach sogenannten „Chemikalien" riecht. Ein gutes Stück im Süden steht die Tür zu Karls Lagerfeld offen. Weiter bei 5.

53: Pech, die Tür ist nicht bloß einfach zu, sie ist abgeschlossen! Du merkst das leider erst, als Du dagegenrennst. Eine Erfahrung, die zwei Hitpoints kostet und nicht gerade leise abgeht – zumal die Tür nörgelt: „O nein, nicht schon wieder! Mußt Du Dir denn ständig die Nase einrennen, Max?" Bevor Du zu dieser Verwechslung mit Max Nasenhauer Stellung nehmen kannst, hörst Du weiter östlich ein Rumpeln und ein leises „Hua-har-har! Gäld-ääh!" Weia, der Schlitzer! Wie der Blitz bist Du zum nördlichen Ausgang hinaus und liest bei 44 weiter.

54: Du packst Deinen Duden und stapfst hinein. „Halt!" rufst Du. „Kannst Du ‚Lire' überhaupt schreiben?" „Lirää?" fragt Schorsch. „Nein, mit ‚e'! Lire! Hier steht's!" Während Du das Wort nachschlägst und Schorsch zeigst, murmelt der unsicher: „Gäld-ääh?" „Nein, stimmt auch nicht! Hier..." Tja, und damit gelingt es Dir, den Schlitzer so lange hinzuhalten, bis Du ihn morgens in Michaels Obhut übergibst. Weiter bei 60B.

Was macht eigentlich BULLFROG?

Peter Molyneux vor dem Verlag

Im Auftrag von Electronic Arts produzieren die Jungs bei Bullfrog (Ochsenfrosch) seit Jahren die Bestseller förmlich am Fließband – mit „Theme Park" wurde eben der neueste Geniestreich für den Amiga umgesetzt. Wir wollten von Oberfrosch Peter Molyneux wissen, ob man der „Freundin" auch in Zukunft treu bleiben will.

Auch Ochsenfrösche haben mal als Kaulquappen angefangen: Druid 2

Immerhin ist Peter Molyneux ein Amiga-Fan der ersten Stunde, sein alter A1000 trägt die Seriennummer 7. Um nach einem Informatikstudium Datenbanken zu programmieren, besaß er auch schon früh einen PC, was heute noch Früchte trägt: Die neue DOSen-Simulation „Magic Carpet" stellt beispielsweise fast alles in den Schatten, was da bislang so über den Monitor-Himmel geflogen ist. Die Wurzeln von Bullfrog ragen indessen bis ins Jahr 1988 zurück, als Peter mit seinem Kumpel Les Edgar die berühmte Spieleschmiede gründete – und nach einem im Büro herumhockenden Ochsenfrosch benannte…

Mit „Populous" gelang denn auch gleich eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten, das vom Amiga schließlich auf praktisch jedes denkbare System umgesetzt wurde und sich weltweit stolze drei Millionen mal verkaufte. Es folgten das ähnliche „Powermonger" sowie „Populous 2", später dann „Syndicate" und jetzt eben „Theme Park" sowie „Magic Carpet". Kein Wunder, daß die Erfinder des göttlichen Götter-Genres inzwischen selbst über einen Stamm von mehr als 40 Mitarbeitern herrschen!

?: *Peter, wie wird eigentlich aus einem Computerspieler ein Spieleautor, noch dazu ein so erfolgreicher?*

PM: Ich kannte den Programmierer von „Druid 2 – Englightenment", vielleicht erinnert ihr euch ja noch an diesen „Gauntlet"-Klon am 64er? Jedenfalls überzeugte er die damals noch im Software-Bereich tätige British Telecom davon, daß er fähige Umsetzer an der Hand hatte. Das ging ja noch, bloß hatten Les und ich bis dato tatsächlich nur gespielt, aber noch nie ein Spiel geschrieben. Und so war es auch keine Überraschung, daß unsere erste Eigenproduktion, eine Puzzle-Ballerei namens „Fusion", zum Flop geriet.

?: *So was kann euch heute ja nicht mehr passieren, schon überhaupt nicht mit Hämmern wie dem fliegenden Teppich – wann wird „Magic Carpet" denn für den Amiga umgesetzt?*

PM: Überhaupt nicht, denn dieses Game ist nun mal voll für absolute Highend-Rechner zugeschnitten und kommt auch im PC-Bereich erst auf einem Pentium richtig zur Geltung. So was läßt sich nicht einfach konvertieren.

?: *Schade, aber verständlich. Doch willst du damit hoffentlich nicht sagen, daß es ab jetzt gar keine Amiga-Versionen von Bullfrog-Games mehr geben wird?!*

PM: Keine Sorge, denn viele unserer Titel – z.B. „Sydicate" – wurden zuerst für den Amiga konzipiert, das gilt auch für neue Games wie das kommende „Biosphere". Dabei handelt es sich um den zweiten Teil unserer Designer Series, die wir mit „Theme Park" begonnen haben. Statt eines Vergnügungsparks wird der Spieler aber die Evolution und Entwicklung von 50 Planeten verwalten dürfen! Man kauft am Anfang ein gebrauchtes Raumschiff und heuert die Crew an, um dann eine lebenswerte Welt zu errichten, wobei es u.a. Ärger mit Pflanzenfressern geben wird, die plötzlich proteinreichere Nahrung bevorzugen.

?: *Bleibt uns die Grafik-Perspektive von „Theme Park" dabei erhalten?*

PM: Nein, isometrisches 3D à la „Syndicate" ist angesagt; allerdings im Cartoon-Stil. Und ganz neu wird sein, daß die fremden Lebensformen echte Gefühlsregungen zeigen werden.

?: *Unseren Lesern könntet ihr eine echte Gefühlsregung schon mit der angekündigten Fortsetzung von „Syndicate"*

Der Quasi-Populant: Powermonger

Der Highend-Flugi aus der DOSe: Magic Carpet

Kommt Syndicate 2 für den Amiga?

abringen – wie sieht's damit aus?

PM: Tja, das hängt wirklich ganz von Commodore ab. Sollte sich da die wirtschaftliche Situation stabilisieren, erscheint „Syndicate 2" auch für den Amiga, sonst bleibt es wohl bei einer PC-Version.

? *Tut uns das nicht an! Oder setzt wenigstens das Action-adventure „Flood" fort, das war ja gerade am Amiga ein großer Erfolg.*

PM: Schon, aber wir können uns ja nicht vierteilen. Außerdem entwickeln wir grundsätzlich lieber originelle, neue Konzepte, statt wie andere Hersteller eine gute Idee in einer endlosen Serie auszuwalzen. So haben wir zur Zeit rund ein halbes Dutzend Projekte in Planung, aber falls uns die Innovationen wirklich mal ausgehen sollten…

?: *Ja, was denn? Vielleicht „Populous 3"?*

PM: Hey, erwischt! Habt ihr Spione, sind wir verwanzt? Wir köchlen nämlich tatsächlich auch an einer dritten Götterspeise, aber das wird wohl noch ein ganzes Weilchen dauern.

?: *Und wo bleiben da die vielbeschworenen Innovationen? Der zweite Teil war ja eigentlich wenig mehr als eine aufgepeppte Datadisk…*

PM: Nun, im dritten Anlauf werden aber die Götter persönlich aufeinander losgehen, und die kleinen Männchen haben ausgedient – was sagt ihr jetzt? Normalerweise machen wir nämlich wirklich höchstens zwei Spiele pro Titel, und deshalb wird der dritte Populant auch ganz eigenständig. Nur kann ich auch da keine Amiga-Version versprechen, weil daran gedacht ist, auch Routinen aus „Magic Carpet" zu verwenden.

?: *Zur Strafe bleiben wir noch ein wenig bei der Kritik, von der ja auch „Theme Park" nicht ganz verschont blieb. So erschien die sicher hohe Komplexität hier manchen Leuten etwas zu unausgewogen.*

PM: Mag sein, aber das ist Geschmackssache. Professoren der Unis von Stanford und Berkeley verwenden „Theme Park" jedenfalls als Studienobjekt für die wirtschaftliche Balance, die man in einem erfolgreichen Park halten muß. Ich persönlich brauch' es dagegen gar nicht so kompliziert, es soll ja vor allem Spaß machen.

?: *Wie wäre es mit einer Lizenz für Disney World als Datadisk?*

PM: Die Park-Idee kam mir zwar tatsächlich im französischen Euro Disney, aber momentan denke ich eher an ein vorläufig noch geheimes Projekt, wo es um ein Hospital gehen wird.

?: *Woher kommen deine Gedanken? Krankenhäuser scheinen ja nicht unbedingt eine typische Quelle der Inspiration zu sein…*

PM: Nein, aber Musik zum Beispiel. Während ich an „Populous" saß, habe ich Carmina Burana von Carl Orff gehört, bei „Syndicate" war U96 ständig im CD-Player.

?: *Kein Allerweltsgeschmack!*

PM: Mein Filmgeschmack ist noch ungewöhnlicher, ich hasse nämlich Hollywood-Schinken. Meine Lieblingsmovies sind „Beauty and the Beast" in der Fassung von 1935, „Boy meets Girl" und die französische Version von „Nikita", nicht dieses ekelhafte Remake. Außerdem mag ich experimentelle Werke wie „Tetsuo" und „Eraserhead". Und Fernsehen verabscheue ich richtiggehend, das ist die pure Volksverblödung! Dann lieber Bier und Whiskey saufen, da ist man schön schnell blau…

?: *Da ist was dran. Na, denn mal Prost – auf viele tolle Einfälle und noch mehr tolle Bullfrog-Hits!* (mm)

Die Action-Flut: Flood

Erfolg in Serie: Populous II

Sim Oktoberfest: Theme Park

ROBINSONS REQUIEM

Abenteuer
Überleben

Nichts als Ärger mit den Amazonen!

Am PC offeriert Silmarils diesen futuristischen Abenteuerurlaub schon seit dem Sommer, jetzt werden die Koffer auch am Amiga gepackt. Doch ob A500 oder AGA-Rechner, eine Erholungsreise dürfte es kaum werden…

Dafür sorgt schon die irdische Regierung des 22. Jahrhunderts, die ihre Welten-Scouts nicht etwa in den vertraglich garantierten Vorruhestand mit Wein, Weib und Gesang, sondern in die Verbannung auf den Planeten Zarathustra entläßt. Man fürchtet nämlich im Kanzleramt, daß sich der „Robinson" (wie die Erforscher genannt werden) auf seinen Erkundungstouren durch fremde Welten mit gefährlichen Bazillen verseucht haben könnte, weshalb solche Einzelkämpfer nach vollbrachten Heldentaten in die Quarantäne abgeschoben werden. Doch einer wie Trepliev 1 läßt sich diese Behandlung nicht ohne weiteres gefallen und setzt nun alles daran, Zarathustras dampfenden Dschungeln und staubigen Steppen zu entkommen!

Dummerweise stehen diesem löblichen Ansinnen (und damit dem Spieler) nicht nur die ansässigen Tiger, Riesenspinnen oder Monstermolche kritisch gegenüber, auch die eigenen Leidensgenossen erweisen sich meist als recht unleidlich. Zudem zwingt ein eklatanter Ausrüstungsmangel zum Improvisieren mit örtlichen Bodenschätzen wie Holz, Blättern und anderen Naturprodukten bzw. zur Plünderung der Vorräte anderer Ausgesetzter. Auch als sein eigener Medizinmann darf man sich betätigen, um nicht einer Grippe, einer Lebensmittelvergiftung oder einer Verletzung aus den vielen Echtzeitkämpfen im Stil von „Ultima Underworld" zu erliegen. Und so gerät die Story unversehens zu einem sehr realistischen Survival-Training, zumal ein Schwachpunkt der 3D-Optik vom PC bei der Konvertierung leider nicht ausgemerzt wurde: Man fällt immer noch leicht in eins der ebenso zahlreichen wie schwer auszumachenden Löcher im Gelände und bricht sich dabei sämtliche Gräten.

Im übrigen wurde die Präsentation am Amiga allerdings grundsätzlich anders aufgebaut, denn anstelle von Voxels bekommt es der Robinson hier weitgehend mit normaler Vektorgrafik zu tun – was in der AGA-Variante auch gar nicht übel aussieht, am 500er jedoch ziemlich blockige Lego-Landschaften beinhaltet. Hier wie dort läßt sich das Sichtfenster verkleinern, aber uns schien die größere, wenngleich langsamere Version der bessere Kompromiß zwischen Präsentation und Spielbarkeit zu sein. Die Qualität des Titeltracks wird von den manchmal etwas krächzigen FX (hauptsächlich „tierisches" Gebrüll) nicht mehr ganz erreicht, und die Steuerung klappt in der Partnerschaft zwischen Maus und Tastatur am besten, wenngleich sich ein paar kleine Schwächen bei der Item-Benutzung auch so nicht vermeiden lassen.

In der Summe ist Robinsons Requiem also auch am Amiga ein spannendes und durchdachtes Freiluft-Adventure, selbst wenn gestrandeten „Freundinnen" gegenüber „Quarantaine-DOSen" der letzte atmosphärische Kick fehlt – Vektoren sind nun mal keine Voxel, ohne AGA-Unterstützung schon gleich gar nicht… (jn)

Bei diesem Baum nicht lange fackeln?

Die AGA-Brücke…

…und ihre Normversion

ROBINSONS REQUIEM
(SILMARILS)

SURVIVAL-ADVENTURE

72% STANDARD	78% AGA

„REALISTISCH"

64%	GRAFIK	76%
70	ANIMATION	72%
84%	MUSIK	84%
67%	SOUND-FX	72%
72%	HANDHABUNG	73%
74%	DAUERSPASS	81%

VARIABEL

PREIS DM 79,- / 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / 7 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT

TOP GEAR 2

Manchmal kommen sie wieder: Gremlins „Lotus" ist seinerzeit am Amiga gestartet, hat dann einen Umweg über das Super Nintendo genommen und läuft jetzt unter neuem Namen und frisch aufpoliert am A1200 ein!

Heiße Öfen im Sonnenuntergang

Was ist passiert? Nun, bei Gremlin hatte man vor rund zwei Jahren im Auftrag der japanischen Spieleschmiede Kemco den ersten Teil der erfolgreichen „Lotus"-Trilogie unter dem Titel Top Gear für das SNES konvertiert. Und weil das Game im Konsolenstall ein wenig auffrisiert wurde, schickt man es jetzt eben zurück an die Commo-Box, wo zunächst nur A1200-Piloten einsteigen dürfen – Versionen für das CD³² und Normal-Amigas sollen nachfolgen.

Da sich die Unterschiede zum ursprünglichen „Lotus" naturgemäß in Grenzen halten, können Gameplay und Optionen heute freilich kaum noch als innovativ bezeichnet werden; genreüblich wäre der bessere Ausdruck. Man wählt also erst mal zwischen Automatik und manueller Schaltung, entscheidet sich für Sound-FX oder Musikbegleitung und stellt die Anzahl der Spieler ein. Pro Saison rauscht dann ein Pulk aus 20 Boliden durch 16 Länder à vier Strecken, immer auf der Jagd nach WM-Punkten. Vor der Startflagge teilt ein Infoscreen dabei Streckenlänge, Rundenanzahl und Wetter mit, so daß man sich für alle Eventualitäten rüsten kann: Pneus für trockene, nasse oder verschneite Pisten, ein besserer Motor, ein neues Getriebe oder eine verstärkte Karosserie stehen im Austausch gegen Siegprämien zur Verfügung.

Im Rennen jagt der Lehnstuhl-Lauda dann mit 280 Sachen in Kurven, sammelt Extra-Boni ein, schaltet den Nitroboost zu, fliegt über Rampen und Bergkuppen und liefert sich dramatische Kopf-an-Kopf-Entscheidungen mit der Konkurrenz. Ständig sichtbare Anzeigen für die eigene Position, den Zustand des Vehikels und das Restbenzin sowie vor allem die famose Steuerung helfen ihm dabei über die Runden. Um Cash für die insgesamt 36 Tuningteile einzufahren, muß zumindest der sechste Platz belegt werden, und ab der elften Position kann man die Saison ganz abschreiben. Wäre aber schade, denn der Spaß an der Freud' stimmt: Ob als Solist am Fullscreen oder im Duo am geteilten Bildschirm, stets kratzt man die Kurven dank guter Übersichtlichkeit und hohem Grafik-Tempo wie ein junger Schumi. Je nach Lust und Laune können die Fahrer übrigens die Farbe ihrer Kiste wählen und auch bestimmen, ob die Geschwindigkeit in Kilometern oder Meilen gemessen werden soll. Überhaupt sind die Autos im Vergleich zur Urversion deutlich bunter geworden, und auch Effekte wie Nebel oder Schneewehen kommen gut rüber. Bei Unfällen sind spektakuläre Überschläge zu sehen, beim 3D-Zooming allerdings auch ein gewisses Ruckeln. Und selbst die atmosphärisch dröhnende Lärmkulisse vermag nicht ganz darüber hinwegzutäuschen, daß die paar Bäume und Tunnels an der Strecke nicht das Maximum an 1200er-Grafik darstellen. Beim schieren Unterhaltungswert läuft der überarbeitete Oldie aber den meisten jüngeren Asphaltschluckern immer noch den Rang ab! (rl)

Der gnadenlose Kampf um Positionen

Zubehör gefällig?

Wo starten wir heute?

Geteilter Screen, doppelter Spaß!

TOP GEAR 2
(GREMLIN)
3D-RACING

78%
„SPANNEND"

GRAFIK	74%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	79%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN (CONTINUES)
DEUTSCH	ANLEITUNG

FUSSBALL TOTAL!

Kicks & Kichern

Bei „Der Trainer" coachte man seine Kicker noch vom Rasenrand aus, jetzt bringt Black Legend den Ball ins Spiel – nicht nur optisch in enger Verwandtschaft zu „Sensible Soccer".

Während die Torjäger von Virgin mit „Sensible World of Soccer" schon wieder ein Heimspiel voraus sind, liefert die schwarze Legende hier quasi eine verbesserte Version von deren Ur-Hit. Und da von nationalen Ligaspielen über internationale Meisterschaften bis hin zur WM alles drin und dran ist, wird das Programm seinem hochtrabenden Namen durchaus gerecht.
Hier stimmt aber nicht bloß die Optionsvielfalt, sondern mit genügend Training am Joystick auch die Rasenaction selbst: Kabinettstückchen wie Fallrückzieher oder Sprünge über gegnerische Tacklings sind möglich, satte Grätschen hinterlassen Bremsspuren auf dem Acker, und wer mit einer roten Karte nicht einverstanden ist, kann dem Schiri glatt eine scheuern! Überhaupt ist für viel Spaß gesorgt, denn Treffer werden mit einem Tänzchen an der Eckfahne gefeiert, aus den Fanblocks fliegen Feuerwerkskörper, und verletzte Ledertreter werden am Feld medizinisch versorgt oder in Härtefällen per Bahre weggeschafft.
Auch die Sound-FX sind eine Klasse für sich, trifft etwa ein Ball den Rahmen des Gehäuses, so klingt das irre realistisch – genau wie die Gesänge und Fanfaren von der Tribüne. Die vielfältigen Replay- und Save-Funktionen auch für ein ganzes Match (mit Wiedereinstieg während des Anguckens!) und der angekündigte „Player Manager" wissen ebenfalls zu begeistern, aber grafisch hätte man nicht gar so sehr bei der Konkurrenz abkupfern dürfen. Fazit: kein Hit, aber ein Hammer! (st)

Das erste Opfer auf dem A500

Und hier das Ganze in schmucker AGA-Optik

FUSSBALL TOTAL!
(BLACK LEGEND)
FUSSBALL-ACTION

83%
„SONNTAGSTREFFER"

STANDARD / AGA	
GRAFIK	55% / 57%
ANIMATION	75%
MUSIK	67%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	85%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,- / 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

Die Fehlgeburt

Embryo

Vergleicht man Black Legends neuen SF-Flugi mit Genregrößen wie „Wing Commander" oder besser noch der aktuellen CD-Schlacht „Guardian", so kommt man zu einem traurigen Ergebnis: Dieses Baby ist eine Totgeburt!

Bereits das Mini-Intro mit der altbackenen Vorgeschichte vermag dem Spieler bloß ein Gähnen ins Gesicht zu zaubern: Die Welt wurde von Aliens besetzt und soll nun von einem Top Gun der letzten freien Rebellenstation in der Wüste Australiens gerettet werden. Dieser Zwitter aus Asterix und Luke Skywalker erhält drei Bildschirmleben und einen Jet samt Rückwärtsgang, um die Besatzer in 20 Missionen erst vom Planeten und danach aus dem Universum zu pusten.
Bloß röchelt die per Maus, Stick oder Tastatur zu bedienende Luftschaukel mit ihren zwei Maschinengewehren, zwei Raketensorten und den Energiebällen mehr schlecht als recht gegen den Feind an. Auf dem Bildschirm erblickt man dabei außer der grobklotzig-drögen 3D-Vektorpampa auch eine Übersichtskarte, einen Radarschirm zwecks Entdeckung sich nähernder Feinde sowie ein Abbild des Düsenklippers mit den aktuellen Schäden. Diese lassen auch nicht lange auf sich warten, denn die detailarmen Landschaften scrollen in einem Affenzahn vorüber – ganz schön affig, dabei die Heerscharen angreifender Hubschrauber, Raketentürme und Bodengeschütze überhaupt einmal vor die Flinte zu kriegen!
Das Gameplay ist daher ebenso schwer wie langweilig und krankt zudem an einer schwammigen Steuerung. Da hilft es auch nicht viel, daß sich einige Gimmicks wie Raucheffekte, Wolkenformationen oder Triebwerksgeräusche zuschalten lassen. Nein, der Titel stimmt schon irgendwie: Embryo befindet sich sozusagen auf der Vorentwicklungsstufe eines zeitgemäßen Action-Flugis. (md)

Und diese Erde soll man retten?!

EMBRYO
(BLACK LEGEND)
3D-BALLERACTION

38%
„ABTREIBEN!"

GRAFIK	51%
ANIMATION	59%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	33%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	5	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	KOMPLETT	

V.mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

ZONKED

Die High-Tech-Kisten

Verschiebbare Kisten, die in vertrackten Labyrinthen den Ausgang blockieren, sollte inzwischen eigentlich jeder Gambler kennen, oder? Richtig, hier wartet ein „Sokoban"-Ableger – aber ein richtig guter!

Mag das Prinzip also auch einem betagten Knobel-Klassiker entstammen, in dieser neuen Variante von Data Design bzw. Psygnosis wird deutlich mehr geboten als bloß die 2847ste Wiederholung von längst Durchgekautem: Hier warten acht Raumstationen mit 120 scrollbaren Levels – und vor allem verschieden schwere Boxen.

Während man also von den leichteren Schachteln gleich zwei auf einen Schlag bewegen kann, müssen für die ganzen schweren Brummer sogar Räder angekarrt werden. Dazu reagieren manche Kleinteile auf magnetische Einflüsse und der Spieler sicherlich überrascht auf die vielen Extras wie Teleporter, Bomben und Traktorstrahlen. Etwa nicht? Dann laßt Euch noch sagen, daß hier (innerhalb eines Zeitlimits) auch noch mit Versatzstücken anderer Genres hantiert werden muß – etwa mit Wandschaltern und herumliegenden Leben oder Power-Ups, wie man sie von den Plattformen her kennt, oder mit kleinen Arcade-Sequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten.

Listig kistig!

Im übrigen unterscheidet sich das Game kaum von der letzten Monat erschienenen DOSen-Version: Die einzelnen Stationsdecks präsentieren sich aus der schrägen Vogelperspektive im bonbonfarbigen SF-Look, und gelöste Levels dürfen mit Paßwörtern angewählt werden. Dazu kommen ein sehr annehmbarer Sound aus Musik und FX sowie eine einwandfrei arbeitende Sticksteuerung. Und wir kommen somit zu dem Schluß, daß dieser flott renovierte Grübel-Oheim mit seinen kniffligen Problemen auch heute noch über längere Zeit hinweg motivieren kann. (jn)

ZONKED
(DATA DESIGN/PSYGNOSIS)
KNOBELEI

72%
„VERTRACKT"

GRAFIK	50%
ANIMATION	55%
MUSIK	72%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,–

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN

Dieser Tage erreichte uns ein bis dato ausschließlich dem 500er vorbehaltenes Erstlingswerk aus Thüringen: Ronny Schwimmer und Rene Franke haben sich an eine Wirtschaftssimulation aus der Stahlbranche gewagt.

Gut, die Grafik bewegt sich auf einfachstem PD-Niveau, und Sound ist gleich gar keiner vorhanden; doch die Maus-/Iconsteuerung arbeitet recht ordentlich, und das Gameplay wirkt auf den ersten Blick sogar ausgesprochen komplex:

Im rundenweise organisierten Stahlgeschäft kämpft man gegen einen menschlichen oder computergesteuerten Konkurrenten. Ehe die Fertigung anläuft, müssen mal Werkhallen und Maschinen gekauft, Rohstoffe gebunkert und genügend Facharbeiter eingestellt werden. Auch dann sind vorerst nur Auftragsarbeiten möglich – clevere Geschäftsleute investieren deshalb umgehend in ein Forschungszentrum samt den ideenreichen Wissenschaftlern. So kann man im Lauf der Zeit auch eigene Produkte auf den Markt bringen, deren Verkaufswert sich durch geschicktes Marketing steigern läßt. Daneben sind die typischen Features des Genres ziemlich vollzählig vertreten, also etwa Bankkredite, Hausdetektive, Sabotageakte, bestechliche Finanzbeamte und lukrative, aber illegale Aufträge von ausländischen Waffen- und Chemiefabriken.

Die Optik ist sicher verbesserungsfähig...

Besonders im Solo-Modus sind die Handlungsabläufe auf Dauer trotzdem ziemlich stereotyp, was zusammen mit der schlichten Aufmachung natürlich gewaltig auf die Note drückt. Der große Durchbruch ist den beiden Jungprogrammierern also nicht auf Anhieb gelungen – aber immerhin ein preiswertes und doch recht vielversprechendes Debüt, das direkt beim Hersteller bezogen werden kann:
Ronny Schwimmer, Albert-Schweitzer-Str. 24, 07318 Saalfeld/Saale (st)

STEEL BUSINESS
(R. SCHWIMMER/R. FRANKE)
WIRTSCHAFTSSIMULATION

31%
„AUSBAUFÄHIG"

GRAFIK	14%
ANIMATION	–
MUSIK	–
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	36%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS DM 19,95

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

KLASSIKER

AMIGA JOKER - Die Erstausgabe

Bescheiden wie wir nun mal sind, haben wir zum Jubiläum einen ganz speziellen Klassiker für Euch getestet: Als Spiel taugte er wenig bis gar nichts, und doch hat er unter Amiga-Zockern so manchen Standard geschaffen, der auch nach fünf Jahren noch Gültigkeit hat!

Wenn man sich die Erstausgabe des Amiga Jokers so ansieht, ist es aus heutiger Sicht ehrlicherweise nur noch schwer nachvollziehbar, wie es dieses Magazin binnen ein paar Jahren zum Marktführer im Bereich Amitainment bringen konnte: Das Cover wirkt eher dilettantisch, der Inhalt besteht aus schlappen 66 Seiten, von denen auch noch knapp die Hälfte zweifarbig oder überhaupt nur in SW gedruckt ist. Der Stil der Texte war allerdings auch damals schon recht witzig, und so manche der Rubriken (z.B. Dr. Freak, die PD-Box und auch die oft gescholtenen Seiten über Arcade- und Brettspiele) haben nicht nur bis heute überlebt, sondern wurden sogar oft und gern von Kollegen kopiert.

Freilich gab es auch das Know How von Anfang an, aber mit Lösungshilfen auf lächerlichen zweieinhalb (!) Seiten lockt man heute wohl keinen Leser mehr an den Kiosk. Auch halbseitige Charts sind kaum der letzte Schrei, die Fotos waren generell viel zu klein und oft genug ja in SW, von der ziemlich wirren Heftaufteilung (etwa mit einem offensichtlich noch kurzfristig eingeschobenen Test unter den anderthalb Coin Op-Seiten) ganz zu schweigen. Und so nimmt es nicht wunder, daß die Erstausgabe alles andere als ein Bestseller war: Während heute in Spitzenzeiten über 100.000 Exemplare des Jokers verkauft werden, waren es damals gerade mal 15.000 Stück – ein enttäuschendes Ergebnis, das, zusammen mit den nahezu komplett fehlenden Anzeigenkunden, über eine sofortige Einstellung des Projekts nachdenken ließ...

Doch wir waren nun mal überzeugt, daß es ein systemspezifisches Spielemagazin für den Amiga (damals noch alleiniger Herrscher im Reich des Digi-Entertainments) geben müsse. Und wenn man sich heute am Kiosk umsieht, dann war unsere Idee nicht verkehrt, hat inzwischen doch jeder Taschenrechner mindestens ein eigenes Heft. Bereits mit der nächsten Ausgabe waren dann auch allerlei Kinderkrankheiten wie z.B. die winzigen Screenshots ausgeräumt, und die Leser begannen sich für unseren Enthusiasmus zu erwärmen. Sicher, der Joker-Comic brauchte noch ein gutes Jahr bis zum heutigen Standard, doch waren innovative und seinerzeit noch ganz neue Ideen wie die Bewertungsköpfe (wurden inzwischen modernisiert und von fünf auf zehn Grimassen aufgestockt), der Hit-Joker im Oscar-Look oder Brigittas Girl-Seite (wurde später nach Leservorschlägen in Seitenhiebe umgetauft) bereits in der Erstausgabe vorhanden. Und das Design des Editorials war gar so mondän, daß wir es bei der Jubiläumsnummer anno 92 nicht nur aus Nostalgie nochmals verwendeten!

Mag die Ausgabe, welche da im November 1989 das Licht der Kioske erblickte, inzwischen also auch außen wie innen antiquiert wirken, wer sie besitzt, hat mehr als nur ein Sammlerexemplar im Wert von rund 50 Mark – er hat auch ein Dokument unserer Amiga-Leidenschaft, ein Heft von historischem Interesse und nicht zuletzt die Joker-Originaltests zu Klassikern wie „Xenon II" oder „Shadow oft the Beast". (ml)

The Unbelievable Smoker

DAAAAAAAAAAAAA! HIER KOMMT JUMPING JOKE TRASH! NACH 5 QUALVOLLEN STAGES IST SEINE LEBENS-ENERGIE GLEICH NULL — UND NOCH WEIT BIS ZU BÖSE CHARLIES LEBENSSPENDENDEN SCHOKO-STORE ..... !!

DOCH WIE IMMER IN SOLCHEN MOMENTEN DER SCHWÄCHE — DA ERSCHEINT DER SCHLIMMSTE GEGNER, DER MICHAELIMINATOR! DER UNBARMHERZIGE!! HINTER SEINEM RÜCKEN SCHEINT ER EINE NEUE SUPERGEMEINE WAFFE ZU VERBERGEN, WIE SEIN TEUFLISCH GRINSEN VERRÄT.

DA NAHEN VON LINKS AUCH NOCH ZU ALLEM ÜBEL DIE DREI ALLES VERSCHLINGENDEN REDAKTEURE — JEDER EINZELNE VON IHNEN EINE WILDE BESTIE! DAS IST DAS AUS FÜR UNSEREN HELDEN. SCHADE! SIE WERDEN IHN FOLTERN — MIT ARBEIT! STUNDENLANG! TÄGLICH! — DOCH HALT! WAS IST DAS? DER UNBARMHERZIGE ZÖGERT! ER WINKT UND ZEIGT EIN SCHÜCHTERNES LÄCHELN.....!

DIE BUDGET-BÜHNE

Auch die sparsamste Seite im Heft feiert beim Jubiläum mit: Wir haben ein neues Layout spendiert – und Kixx spendiert den Preisbewußten nun eine echte Innovation, der diese und die kommende Budget-Bühne gewidmet ist!

Die Rede ist dabei von einem ganzen Stapel von Uralt-Games, die derzeit von den Engländern zum sensationellen Preis von rund 15,– DM neu aufgelegt werden. Das allein wäre zwar bereits löblich, aber der eigentliche Clou kommt erst noch:

Im Grunde handelt es sich jeweils um zwei Spiele, nämlich erstens um die Amiga-Version des Oldies und zweitens um die DOSen-Variante – auf *einer* Disk! Ehrlich, mit demselben Game kann man nun sowohl auf dem eigenen Amiga wie auch auf dem PC des Kumpels zocken. Wenn das kein Fortschritt in Sachen europäische Einigung ist…

Das Friedenswerk beginnt standesgemäß mit **3D Pool**, der ersten wirklich spielbaren Billard-Simulation, die anno 89 in unserer Erstausgabe mit einem Hit geadelt wurde. Okay, das ließe sich im Zeitalter der Virgin-Kugler sicher nicht mehr halten, die geforderten 15 Hühner ist das gute Stück aber allemal noch wert – zumal der Hersteller eine deutsche Kurzanleitung beilegt und nur für Drei- bzw. Viertausender keine Laufgarantie geben mag.

Action Fighter war demgegenüber die selbst für damalige Verhältnisse mißglückte Umsetzung eines Sega-Automaten, weshalb wir uns postwendend **Bionic Commando** zuwenden. Diese Plattform-Ballerei ist zwar noch ein Jahr älter als die beiden vorgenannten Games, bietet aber dafür recht ordentliche Unterhaltung, wenn es darum geht, die Erde mit Hilfe des Helden und seines „bionischen Arms" vor bösen Aliens zu retten. Ausstattung und Laufgarantien gleichen denen am Pooltisch, was auch für **Blasteroids** gilt, einen mäßigen „Asteroids"-Klon aus dem Frühjahr 89.

Nun aber naht ein echter Hammer, denn **Carrier Command** galt anno 1988 neben „Starglider 2" und „Elite" völlig zu Recht als Vektorgrafik-Meilenstein. Man darf wohl reinen Gewissens behaupten, daß die schnelle Optik den 500er ziemlich ausreizte und eigentlich nie wesentlich übertroffen wurde. Das spannende Spieling wiederum (erobere strategisch-taktisch-actionmäßig eine futuristische Inselgruppe) kann noch heute überzeugen, und Probleme sind höchstens bei Drei- bzw. Viertausendern denkbar. Bloß mit der Mager-Anleitung werden Unkundige ihre Probleme haben, wurde doch einst nicht ganz umsonst eine dicke Schwarte von Handbuch mitgeliefert…

Etwas jüngeren Datums (anno 1990) ist **E-Motion**, eine originelle Geschicklichkeits-Kugelei in Raytracing-Optik, die seinerzeit mit einem Joker-Hit geehrt wurde und bis heute eine gute Figur macht. Ausstattung und Lauffähigkeit gleichen dabei denen der bisherigen Kandidaten, während das nun folgende Actiongame **Indiana Jones III** auch am A1200 den Dienst verweigert. Kein großer Verlust, langte der Plattform-Indy doch ohnehin nie an die Qualitäten seines bekannteren Abenteuer-Bruders heran.

So, das war's für heute. Rechtzeitig zu Weihnachten stellen wir Euch dann im nächsten Heft acht weitere Dualisten von Kixx vor – haltet solange die Brieftasche steif! (jn)

DUNGEONBLASTER IV
Schorsch on Fire

55: Shit, irgendein Narr hat das Dachfenster aufgelassen! Oder sollte vielleicht gar der Schlitzophrene Schorsch?! Dann hat er sich wahrscheinlich irgendwo verkrümelt und wartet auf 'ne gute Gelegenheit! Dir rieselt ein Gänseschauer den Rücken runter, doch dann faßt Du Dir ein Hasenherz und liest bei 33 weiter.

56: Innerhalb weniger Sekunden findest Du tatsächlich die Spur des Besuchers. Tja, in den letzten drei Tagen hat der Kerl 21 Ameisen und acht Kakerlaken zertreten. Ziemlich unverkennbar! Du folgst der Witterung durch die offenstehende Tür nach Westen (15).

57: Hallo Glückspilz! Für jeden Treffer, den Du landest, darfst Du Schorsch einen Extra-Point abziehen. Nun aber zurück zur 9!

58: Wie ein Schatten tastest Du Dich lautlos voran und schielst um den Türstock. Da steht der Schlitzophrene Schorsch im trüben Schein einer Taschenlampe neben einem Riesenhaufen von Lire-Noten und schickt sich gerade an, sein Feuerzeug in das viele Papier zu halten. Jetzt heißt es handeln! Bist Du Michael? Dann lese bei Nr. 49 weiter. Petra schaut hingegen unter 37, Steffen (wenn er einen Game Boy hat) unter 20 und Waltraud (soweit sie über ihren Duden verfügt) unter 54. Im Notfall wäre vielleicht auch der Besitz einer Lightgun (46) oder eines „Tetris"-Moduls (34) interessant. Nullissimo? Tja, dann wirst Du wohl kämpfen müssen – weiterlesen bei 9.

59: „Narr!", ruft die Lichtmaschine von Michaels neuestem Maserati, die bis jetzt völlig unbeachtet in einer Ecke stand. „Wir Lichtmaschinen werfen nur ein wenig Licht auf den Fußboden, das ist ganz unauffällig. Also nimm mich mit!" Na schön, Du nimmst das Teil und augenblicklich ergießt sich ein schwacher, gelber Schimmer auf den Boden. Weil Du nicht selbst auf die absurde Idee gekommen bist, darfst Du Dir aber zur Strafe zwei Hitpoints abziehen. Wohlan denn, der Pausenraum hat nur einen Ausgang nach Westen, den Du unter Nummer 41 findest.

60A: Na bitte, Du bist hier nicht umsonst der Boß! Du hast'n paar Telefonate mit Alberto Geldzini und handelst ein gegenseitiges Stillhalte-Abkommen aus. Damit wäre der Verlag gerettet, denn Alberto mag gute Gegner. Aber wer mag schon unfähige Angestellte? Pech für Schorsch...

60B: Wir gratulieren, Du hast es geschafft! Michael besiegelt jetzt via Telefon einen Waffenstillstand mit Alberto Geldzini, kassiert für die Gebühren einen Schuldschein von Schorsch und entläßt ihn dann in die Freiheit. Vielleicht erfahren wir beim nächsten Jubiläum was aus ihm geworden ist?

60C: Michael ist ja doch ein wirklich nettes Herrchen! Kaum hast Du ihm den Besucher gezeigt, da streichelt er Dich und spendiert sogar eine Dose Schlappi aus dem Sonderangebot (das Verfallsdatum ist kaum 14 Tage abgelaufen, lecker!). Und Du hast Dir schon Sorgen gemacht...

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

1869	DV 68,00	Dune 2	DV 55,00	Monkey Island 1	DV 39,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Dyna Blaster	DA 62,00	Monkey Island 2	DV 50,00
Anstoss	DV 68,00	Eishockey M. LEd.	DV 79,00	Monopoly	DV 50,00
Anstoss W.C. Edition	DV 55,00	Elfmania	DA 50,00	Morph	DA 50,00
Apidya	DA 26,00	Elite 2	DV 55,00	Mr. Nutz	DV 50,00
Apocalypse	DA 50,00	Emerald Mine 1/3je	DA 26,00	Overlord*	DA 62,00
Arabian Nights	DV 60,00	Emerald Mine 2	DA 32,00	Perihelion	DA 50,00
Arcade Pool	DA 26,00	Excellent Games	DA 62,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pinball S.E.	DA 60,00
Assassin SE	DA 29,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 18,00
Atomix	DA 26,00	F-117 Nighthawk	DA 68,00	Pirates	DA 29,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Pizza Connection	DV 79,00
Award Winners 2	DA 68,00	FIFA Soccer*	DV 58,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Battle Field Cr.	DA 65,00	Flashback	DV 62,00	Puggsy	DA 62,00
Battle Isle 2*	DV 79,00	Fury of Furries	DA 55,00	Quik*	DA 56,00
Battletoads	DA 39,00	Genesis	EV 55,00	Robinsons Requiem*	DV 60,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Globdule	DA 55,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Benefactor	DA 50,00	Goal	DV 29,00	S.U.B.*	DV 55,00
Big Sea	DV 60,00	Hannibal	DV 68,00	Second Samurai	DA 62,00
Bills Tomato Game	DA 60,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Blob	DA 55,00	Hattrick*	DV 68,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	Heimdall 2	DA 60,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Body Blows	DA 29,00	Hired Guns	DA 62,00	Sim Ant	DA 39,00
Brian the Lion	DA 50,00	History Line	DV 68,00	Sim Life	DV 79,00
Bug Bomber	DA 18,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bump'n'Burn	DA 56,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Skidmarks	DA 50,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Burntime	DV 68,00	Innocent until Caught	DV 68,00	Soccer Kid	DA 62,00
Campaign 2	DA 68,00	Ishar 3	DV 62,00	Software Manager	DV 68,00
Caribbean Disaster*	DV 68,00	Jurassic Park	DV 58,00	Space Hulk	DA 65,00
Chaos Engine	DA 50,00	K240	DV 55,00	Spaceward Ho!	DA 68,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Killing Cloud	DA 19,00	St. Thomas	DV 50,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Starlord*	DA 68,00
City Defence	DA 18,00	Krustys Fun House	DA 50,00	Tank Buster	DA 26,00
Civilization	DV 75,00	Lemmings 1	DA 32,00	Terminator 2 Arcade	DA 55,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Lemmings 2	DA 60,00	Theme Park*	DV 66,00
Cool Spot	DA 55,00	Locomotion	DV 18,00	Tornado	DA 68,00
Crash Dummies	DA 39,00	Lollypop*	DA 62,00	Traps n Treasures	DV 61,00
D-Day	EV 60,00	Lords of Power	DA 75,00	Turrican 3	DA 60,00
Darkmere	DV 60,00	Lost Vikings	DV 68,00	Universe	DV 58,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Lothar Matthäus	DA 62,00	Utidium 2	DA 50,00
Death or Glory	DV 66,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	Walker	DA 55,00
Delivery Agent	DV 39,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	World Cup USA 94	DA 56,00
Der Clou	DV 68,00	Mad News*	DV 68,00	WWF European R.	DA 26,00
Der Patrizier	DV 68,00	Mad TV	DV 39,00	Z-Out	DA 26,00
Desert Strike	DA 56,00	McDonald Land	DA 50,00	Zeppelin*	DV 68,00
Die Siedler	DV 79,00	Micro Machines	DA 49,00	Zero*	DA 62,00
Disposable Hero	DA 50,00	Missiles over Xerlon	DV 50,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869	DV 68,00	D/Generation	DA 39,00	Robinsons Requiem*	DV 62,00
Adventure Collection	DA 60,00	Der Clou	DV 68,00	Robocod	DA 50,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Anstoss	DV 68,00	Gunship 2000	DA 68,00	S.U.B.*	DV 55,00
Anstoss W. C. Edit.	DV 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Schatz im Silbers.*	DV 79,00
Arcade Pool	DA 26,00	Hattrik*	DV 68,00	Second Samural	DA 60,00
Banshee	DA 50,00	Heimdall 2	DV 60,00	Sim City 2000*	EV 55,00
Body Blows	DA 32,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Sim Life	DV 79,00
Body Blows Galactic	DA 55,00	Ishar 2	DV 60,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jurassic Park	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Kick Off 3	DA 60,00	T.F.X.*	DA 68,00
Bundesl. Man. 3	DV 79,00	Morph*	DA 62,00	Theme Park*	DV 66,00
Burning Rubber	DA 60,00	Naughty Ones	DA 50,00	Total Carnage	DA 55,00
Burntime	DV 68,00	Oscar	DA 50,00	UFO - Enemy Un.*	DV 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00	Whales Voyage	DV 60,00
Christoph Kolumbus	DV 75,00	Penthouse Deluxe	DA 62,00	Zool 2	DA 50,00
Civilization	DV 68,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Zool	DA 50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE+Quack	DA 50,00	Fire and Ice	DA 50,00	Out to Lunch	DA 50,00
Arabian Nights	DV 50,00	Fire Force	DA 55,00	Pinball Fantasies	DA 62,00
Banshee	DA 55,00	Fury of the Furries	DA 55,00	Pirates Gold	DA 62,00
Battle Chess	EV 55,00	Gunship 2000	DA 60,00	Proj. X+F17 Chall.	DA 50,00
Battletoads	DA 50,00	Heimdall 2	DA 62,00	Second Samural*	DA 55,00
Beneath Steel Sky*	DV 55,00	Impos. Mis. 2025*	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Bump'n'burn*	DA 56,00	James Pond 3	DA 60,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Captive 2	EV 60,00	Jurassic Park*	DV 62,00	Simon the Sorcerer	DV 89,00
Chaos Engine	DA 55,00	Labyrinth of time	EV 55,00	Striker	DA 55,00
Deep Core	DA 50,00	Lemmings 1	DA 50,00	T.F.X.*	DA 68,00
Der Clou	DV 68,00	Lost Vikings	EV 55,00	Total Carnage	DA 60,00
Donk	DA 55,00	Lotus Trilogy	DA 55,00	UFO - Enemy Un.*	DV 62,00
Elite 2	DV 55,00	Mean Arenas	DA 50,00	Ultimate Body Blows	DA 55,00
Emerald Mines	DA 32,00	Microcosm	DA 98,00	Zool	DA 55,00
Fields of Glory*	DV 62,00	Morph	DA 50,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorkasse zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten.
* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503 Inh. Ralf Grzywaczewski

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Daß wir Euch hier zum Fünfjährigen keine Niederlage präsentieren wollten, ist klar – notfalls hätten wir eben eine Wiederholung erzwingen müssen. War aber gar nicht notwendig, besiegten wir die Langohren doch gleich im ersten Anlauf mit 2:0 in ihrem eigenen Stall!

Zwar wußte schon der alte Torschützenkönig Casanova, daß man zu Hause einen Heimvorteil hat, trotzdem gab es am jüngsten Spieltag außergewöhnlich viele Auswärtssiege. Den unseren verdanken wir Big Mike und Mad Max, während Torhüter Brork eigentlich nie ernsthaft geprüft wurde – verständlich, wer will den Brocken schon prüfen? Eine gelbe Karte ging jeweils an Magic Gitti und Regnet, die unbedingt ihr auf einem gemeinsamen Häkelkurs erworbenes Wissen umsetzen wollten und deshalb eine Zielscheibe in die gegnerischen Tormaschen strickten. Na, war ja nicht umsonst...

Völlig umsonst hatten wir Euch hingegen ein paar unserer üblichen Fragen zur Taktik gestellt, denn Ihr habt den Einsatzquotienten einfach bei 75 Prozent belassen und keinerlei Käufe, Verkäufe oder sonstige Transaktionen getätigt. Durch laufende Kosten schrumpfte der Vereinsetat aber dennoch auf 20.000 Märker, während die kreditären Altschulden bei 250.000 Mäusen stagnieren. Doch im nächsten Heimspiel gegen den Tabellenletzten Hardball Killers sollten wir ja nicht nur einen Sieg, sondern auch wieder Einnahmen einfahren. Jedenfalls, sofern es Euch durch kluge Antworten auf die folgenden dämlichen Fragen gelingt, eine nennenswerte Zuschauermenge zum Besuch des Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadions zu bewegen.

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Möchtest Du den auf dem Transfermarkt angebotenen Abwehrspieler kaufen? Wäre bei Kreditaufnahme möglich.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der Eintrittspreis sein? Derzeit kostet das Ticket 11,– DM.
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 Steine) oder abbezahlen?

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann beseitigt doch bitte auch noch das Gerümpel aus dem Küchenkasten, fischt die vermutlich darunter befindliche Postkarte hervor und verklickert uns darauf den Schlachtplan, mit dem Ihr die Killer schlachten wollt. Wir zählen dann gnadenlos alle Zuschriften aus, injizieren den demokratisch ermittelten Mittelwert ohne Gande in unser Fußballmanager-Programm und verraten Euch im nächsten Heft alle Resultate des anstehenden Spieltags. Und weil wir darüber hinaus gnadenlos nette Menschen sind (warum heißt Papa Joe wohl ausgerechnet NETTelbeck, weshalb sonst wäre Gitti brüNETT?), verlosen wir unter allen Einsendern wieder einige gnadenlos feine Prämien:

1 x Super Space Invaders
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Voraussetzung für eine Gewinnchance ist natürlich zum einen, daß Euer Absender gnadenlos leserlich ausfällt, während zum anderen eine entzifferbare Anschrift ebenfalls nicht schaden kann – ein hübsches Beispiel findet sich ein paar Zentimeter weiter unten. So, fehlt nur noch die gerüchteweise erforderliche Miefmacke, äh, Schiefbacke, nee, also dieses Klebedings zum Anlecken (gibt's vermutlich auch in Eurem Küchenkasten, ersatzweise auf dem Postamt), und schon kann die Post abgehen!

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 35. Spieltag

Langohrer SK	–	FC JOKER	0:2
Hardball Killers	–	Battle Kumpans	1:3
Berlin East/West	–	Raschmehr	1:2
Indianerbones	–	Un. Hofftschwer	2:5
AMS	–	Bummico	0:3
Maniac Menschen	–	Playpower	6:2
Wurm. Wolfschreck	–	Blue Beiß	2:1
Dragonfight	–	Austerwitz	3:3
Bodo Tiltners	–	Opafun	1:3
Might & Matschig	–	Hammerfoot	5:3

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	52:18	91: 51
2) Maniac Menschen	48:22	89: 47
3) Opafun	47:23	90: 44
4) Hammerfoot	47:23	81: 54
5) Berlin East/West	44:26	73: 47
6) Blue Beiß	43:27	65: 45
7) FC JOKER	43:27	73: 57
8) Bummico	42:28	73: 45
9) Might & Matschig	42:28	76: 55
10) Battle Kumpans	40:30	74: 50
11) Raschmehr	39:31	70: 56
12) Langohrer SK	32:38	51: 67
13) Bodo Tiltners	31:39	59: 58
14) Wurm. Wolfschreck	28:42	53: 73
15) Austerwitz	25:45	52: 76
16) Playpower	25:45	49: 73
17) AMS	22:48	38: 76
18) Indianerbones	20:50	39:105
19) Dragonfight	15:55	36: 90
20) Hardball Killers	15:55	31: 93

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	31	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3)	Schlimmel	Abw	–	52	470.000
4)	Joker	Abw	24	17	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	22	5	60.000
7)	Stockbisler	Abw	8	36	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	16	260.000
9)	Regnet	Mit	12	40	220.000
10)	Celal	Mit	11	23	190.000
11)	Magenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	14	56	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	–	26	140.000
14)	Stein	Ang	3	24	100.000
15)	B. Labiner	Ang	9	26	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Flottenotten	Abw	12	194.000

Paarungen: 36. Spieltag

FC JOKER	–	Hardball Killers
Opafun	–	Might & Matschig
Battle Kumpans	–	AMS
Raschmehr	–	Dragonfight
Un. Hofftschwer	–	Bodo Tiltners
Bummico	–	Berlin East/West
Blue Beiß	–	Langohrer SK

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

NOVEMBER

In „Stay Tuned" gerät ein TV-Freak in die Fänge eines High-Tech-Satans, und zwar gleich zweimal: **Premiere** zeigt die satirische Komödie mit den tollen Effekten am **15. November** um 20.15 Uhr und am **30. November** um 18.15 Uhr.

„Cybermix – Die virtuellen Musiker" führen am **2. November** um 19.35 Uhr in **arte** vor, wie man am Computer musizieren kann.

3SAT porträtiert am **3. November** um 19.30 in „Geishas und Gameboys" die japanische Jugend, welche teilweise nur noch per Fax oder Telefon Kontakt zur Außenwelt hält.

Täglich außer sonntags sendet das **ZDF** um 15.30 UHR „X-Base", die Computer-Game-Show mit Spielen und News. Per Telefon oder von einem der in acht Kaufhäusern installierten ISDN-Terminals aus können Zuschauer gegeneinander antreten; dem Quartalssieger winkt ein Flug zur NASA, eine Roadie-Ausbildung bei den Toten Hosen oder ein Match gegen Boris Becker.

3SAT wiederholt bis zum Jahresende die ersten drei Staffeln von „Neues... Der Anwenderkurs". An den ersten beiden **Samstagen** im November geht es ab 10.00 Uhr um Computerkommunikation, danach um Textverarbeitung. Neue Folgen gibt's dann Anfang 1995.

Montags um 15.00 Uhr und **dienstags** um 8.20 Uhr bringt „Bim Bam Bino" vom **Kabelkanal** ein Special über Computer & Technik. In den Sendungen zwischen 31.10. und 21.11. erfährt man dabei Grundlegendes über Mailboxen.

Im **Kabelkanal** könnt Ihr per Tastentelefon **täglich** um 16.45 Uhr „Hugo" im Kampf gegen die Hexe des Trollielandes unterstützen.

Direkt aus den Bavaria Filmstudios berichtet „Neues... die Computer-Show" auf **3SAT** am **7. November** ab 19.30 Uhr u.a. über digitale Bildbearbeitung, Computeranimation und filmtechnische Tricks.

Neuheiten auf dem Rechnermarkt werden im „Computerclub" am **20. November** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im **WDR** vorgestellt.

Die **ZDF**-Wirtschaftssendung WISO bringt am **24. November** um 21.15 Uhr mal wieder Tips für Computeranwender.

Um die wunderbare Welt der Spiele geht es **sonntags** um 10.00 Uhr auf **SAT 1** mit vier neuen Spielrunden in „Games World".

Auf zum Endspurt in der 2. Runde des „NDR-Computerführerschein" heißt es am **7. und 14. November** um 15.00 Uhr auf **NDR4**.

Die Sendung „Wissenswert" in **HR2** beschäftigt sich am **2. November** um 17.15 Uhr mit dem Thema „Kinder und Computer".

„Der Mann, der den Virus jagte", organisiert sein Leben nur noch per Chip. Am **3. November** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **4. November** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** hören Gruselfreunde, wie seine Ideen zum Programm werden – bis hin zur Selbstauflösung...

Vorsicht, der große Absturz des gesamten Systems wird Realität! Am **10. November** um 20.10 Uhr auf **WDR 1** und am **11. November** um 16.00 Uhr auf **WDR 5** meldet plötzlich der Computer: „Null Bytes in null Dateien".

Um Abenteuer-, Sport- und Ballerspiele geht es am **5. November** ab 15.00 Uhr im Computermagazin „Chippie" auf **HR2**.

„Bit für Bit" wird am **7. November** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Compi-Thema bearbeitet.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch" wird ebenfalls **montags** um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** Aktuelles aus der Computerküche serviert.

Immer wieder **montags** treffen sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr Rechnerfreunde in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** (im Jugendprogramm „Zündfunk") neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club On-Line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Jeden Donnerstag zwischen 18.00 und 20.00 Uhr gibt's den „Point-Computerspiel-Tip" auf **SDR 3**.

„Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt **samstags** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

Am **28. November** um 20.00 Uhr können sich Hörer live zu Wort melden: Unter 030/302040 landet man im zweistündigen Programm „Chips und Bits" von **Radio B Zwei**.

Um Geschwindigkeit geht es bei Andreas Vohwinkels „ComputerCorner" in der Sendung „CD-ROM im Sauseschritt" am **30. November** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum**. (Barbara Grohmann)

PROM: ist die Abkürzung von „Programmable Read Only Memory". Im Gegensatz zu seinem Bruder EPROM kann dieser Festspeicher nach seiner erstmaligen Bestückung nie wieder gelöscht werden – in beiden Varianten überstehen die Daten allerdings den Griff zum Ausschaltknopf.

Prompt: Wenngleich es den Begriff auch in deutscher Zunge gibt, ist hier doch die englische (und meist blinkende) Eingabeaufforderung beim Computer gemeint – in der Amiga-Shell kann sie z.B. „4.Workbench:>" lauten.

Proportionalschrift: Dieser Text ist ein Beispiel für Proportionalschrift, weil die einzelnen Buchstaben dabei so wiedergegeben werden, wie sie tatsächlich sind – also z.B. das „I" schmal und das „M" breit. Einfache Schreibmaschinen oder auch Textverarbeitungsprogramme im Schreibmodus verwenden dagegen eine nichtproportionale Schrift, bei der jeder Buchstabe unabhängig von seiner tatsächlichen Breite den gleichen Raum einnimmt.

Protected Mode: ist ein Begriff aus der Welt der PCs. Im Grunde geht es hier darum, wie der über 1 MB hinausgehende Arbeitsspeicher genutzt wird, denn Prozessoren ab dem 286er können an sich im „Protected Mode" arbeiten, der den direkten Zugriff ermöglicht. Aus Gründen der Kompatibilität laufen die meisten Programme bisher jedoch im „Real Mode", bei dem prinzipiell nur ein 1 MB RAM verwaltet wird und die Nutzung des höheren Speicherbereichs allerlei Tricks und Umwege erforderlich macht. In letzter Zeit kommen aber immer mehr Programme (insbesondere Spiele) auf den Markt, die den Protected Mode nutzen.

Protokoll: So was ist besonders im Bereich von Netzwerken und DFÜ wichtig, da man sich hier auf Übertragungsmodi einigen muß, damit die Sache funktioniert. Diese nennt man in ihrer Gesamtheit „Protokoll", und gerade bei Modems gibt es diverse genormte Protokolle, von denen das sogenannte „Z-Modem" das gebräuchlichste ist.

Prototyping: Wer ein schickes, komplexes Programm entwickeln will, der bastelt sich am besten erst mal einen Prototyp – der wird ausgiebig getestet und schließlich zum endgültigen Werk ausgebaut. Eine Sonderform dieser äußerst intelligenten Verhaltensweise wäre das sogenannte „Rapid Prototyping", bei dem der Prototyp besonders fix und ohne Rücksicht auf Verluste hingeschludert wird, dann aber auch bloß zum Aufdecken von konzeptionellen und systematischen Fehlern dient. Anschließend wird er, wie er ist, als fertiges Computerspiel veröffentlicht. Quatsch, das war natürlich gelogen: Anschließend wandert er in den Papierkorb, und das eigentliche Endprogramm wird von Grund auf neu erstellt.

Prozedur: Wenn man etwa Michael zu einer Gehaltserhöhung überreden will, dann ist das wahrhaft eine Prozedur! Wenn man hingegen ein echter Freak ist, dann meint man mit dem Begriff wohl eher so etwas wie ein ausgelagertes Programm-Modul bzw. ein separiertes Unterprogramm. Der Sinn der Sache liegt dabei darin, daß der eigentliche Quellcode so möglichst kurz und übersichtlich gehalten werden kann.

Prozeß: Machen wir kurzen Prozeß, ersparen Euch und uns sämtliche Witzchen, die uns zum Thema auf der Zunge liegen würden, und kommen gleich zur digitalen Bedeutung des Wortes. Bloß gibt es die leider im engeren Sinne gar nicht – jeder Vorgang, bei dem in irgendeiner Weise eine Be- oder Verarbeitung von Daten stattfindet (z.B. das Aufrufen eines Textes, das Abspeichern von Spielständen usw.), kann nämlich als Prozeß bezeichnet werden.

Prozessor: Schon dem Namen nach kann es sich hier nur um eine Komponente handeln, welche die gerade erwähnten Prozesse im Rechner durchführt – und zwar im Grunde alle, weshalb der Prozessor quasi das Herz (oder Hirn?) jedes Computers ist. Diese „Computer im Computer" gibt es zwischenzeitlich in tausenderlei Varianten: Allein in der Amiga-Family sind mittlerweile fünf Typen mit unterschiedlichen Leistungsmerkmalen vertreten, von den zahllosen, oft nur in der Taktfrequenz variierten Modellen der DOSen ganz zu schweigen. Der erste kommerzielle Prozessor überhaupt war der 1971 auf den Markt gekommene Intel 4004, welcher mit seinen 0,1 MHz und der Busbreite von 4 Bit in Rechenmaschinen oder elektronischen Waagen eine Behausung fand. Das mag nach heutigen Maßstäben vielleicht nicht sehr beeindruckend klingen, aber die gleiche Rechenleistung hätte noch 25 Jahre zuvor bei einem Gewicht von -zig Tonnen die Fläche einer kleineren Drei-Zimmer-Wohnung belegt...

Prozessor-Cache: ist ein sehr schneller Puffer „zwischen" Prozessor und Arbeitsspeicher. Caches dienen ganz allgemein zur Abfederung beim Kontakt von verschieden schnellen Rechner-Bestandteilen untereinander.

Prozessor-Typen: Wie weiter oben schon angedeutet, unterscheiden sich Prozessoren in vielfältiger Weise. Zum einen gibt es natürlich verschiedene Hersteller – Motorola-Chips finden sich beispielsweise im Amiga oder auch im Mac, während Intel, Cyrix oder AMD Prozessoren bauen, die im PC verwendet werden. Weiterhin wird nach der Breite des Datenbusses unterschieden, wobei das kein eindeutiges Kriterium ist, denn der 68000er von Motorola (also das ursprüngliche Herz des Amigas) arbeitet z.B. extern zwar nur mit 16 Bit, intern allerdings mit 32; und auch unter den PC-Chips findet man ein derartiges Splitting. Viele verschiedene Taktfrequenzen gehören last but not least insbesondere bei DOSen-CPUs zum Angebot, wobei hier ebenfalls einige Modelle intern höher (also schneller) getaktet sind als extern.

Prozeßrechner: ist zwar eine etwas verunglückte, weil nichtssagende Bezeichnung; trotzdem handelt es sich dabei um sehr nützliche „Echtzeit-Computer", die vor allem in Fabriken eingesetzt werden. Meßgeräte liefern hier Daten an den Rechner, der verarbeitet sie sofort und gibt je nach Lage der Dinge Befehle aus, welche etwa die Temperatur senken, die Spannung erhöhen, den Druck auf gleicher Höhe halten oder was immer in der maschinellen Maloche so anfallen mag.

STROMAUSFALL

Auch diese Seiten gibt es bereits seit fünf Jahren, weshalb wir zum stromlosen Jubiläum zuversichtlich in die Zukunft blicken wollen. Und was gibt es da zu sehen? Na, Sonnen, Planeten, Weltraumjäger und Kampfrobbis – in zwei höchst gegensätzlichen Produkten!

STARFIGHTER BATTLE BOOK

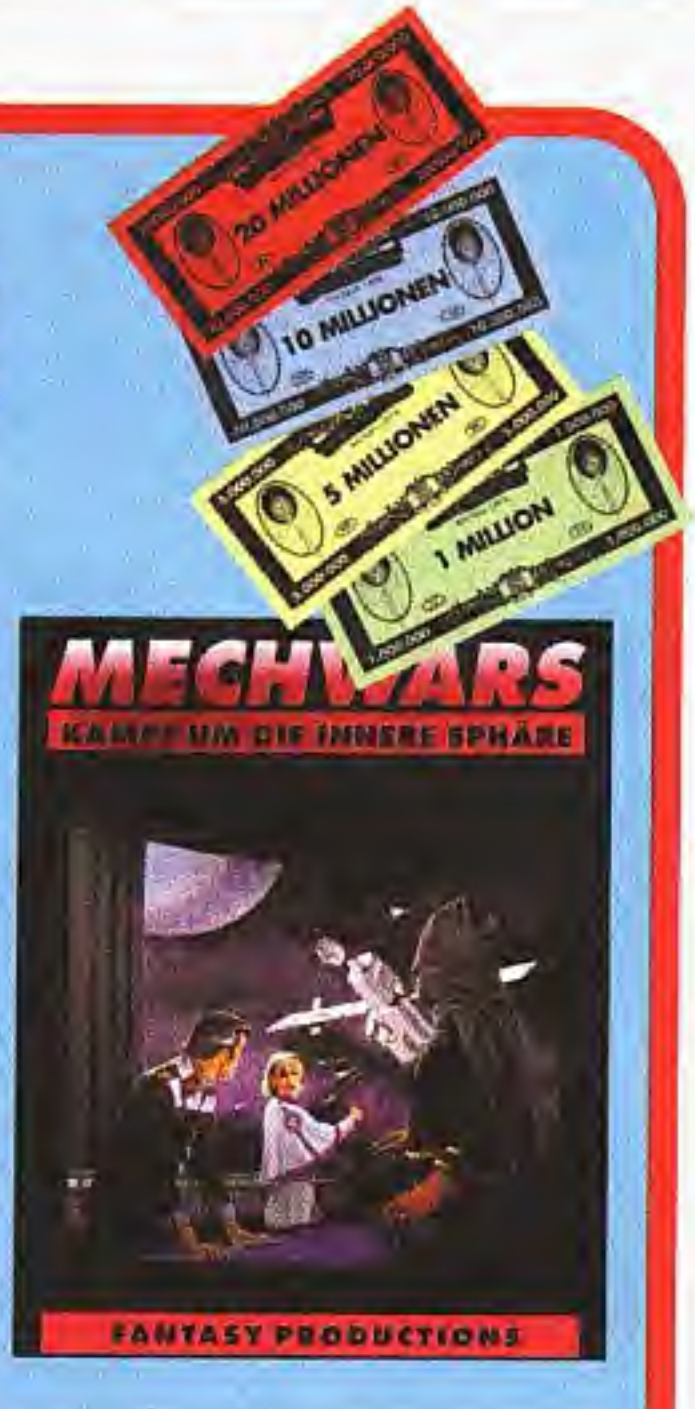
Im Universum von Star Wars liefern sich rebellische X-Wings und imperiale Tie-Fighter ja bereits seit vielen Jahren eine Raumschlacht nach der anderen – ein Gefecht, das von zwei Spielern per *Buch* ausgetragen wird, gehört allerdings erst seit wenigen Monaten zum Repertoire!
Dabei zählt das hier prinzipiell zugrunde liegende „Lost Worlds Battle Books System" von Nova Games (USA) durchaus schon zu den Methusalixen unter den Heimkämpfern, datieren die ersten Copyrights doch auf Mitte der 80er Jahre zurück. Hierzulande durfte man aber bisher weder in Fightern schmökern noch mit Schmökern fighten, dabei funktioniert so was in der Praxis geradezu genial einfach: Zu jeder Partie gehören erst mal zwei Bücher (in diesem Fall die Bände „X-Wing" und „Tie Interceptor"), von denen sich die beiden Spieler je eines greifen. Hier wie dort wird nun die Seite 170 aufgeschlagen, die den belesenen Piloten in der oberen Hälfte einen gezeichneten SW-Ausblick aus der Kanzel des eigenen Jägers gewährt, während darunter Kontrollen wie Entfernungsmesser, Radarwarner oder Zielerfassung gedruckt sind. Ganz unten findet sich eine Letternreihe, bei der jedem Buchstaben ein bestimmtes Kursmanöver (z.B. weite Linkskurve mit halbem Schub, Vollbremsung oder antriebslos geradeaus) sowie eine Seitenzahl zugeordnet sind. Man sucht sich nun ein Manöver heraus, notiert den entsprechenden Buchstaben insgeheim und teilt dem Gegner nur die Seitenzahl mit. Da der Feind genauso verfährt, schlägt man jetzt die von ihm benannte Seite auf und sucht unter dem anfangs notierten Geheimbuchstaben nach einer zweiten Seitenzahl – wenn alles richtig gemacht wurde, ist sie bei Freund und Feind identisch und stellt die veränderte Situation *nach* den Kursmanövern der beiden Weltraumflieger dar!
Erstaunlicherweise klappt das einwandfrei, ob nun Mathe oder Magie dahintersteckt, haben wir bislang nicht herausgefunden. Ist auch egal, denn mit etwas taktischem Geschick und dem richtigen Riecher für feindliche Manöver hat man seinen Kontrahenten bald vor der Flinte – und wer eine gewisse Menge an Treffern einstecken mußte, darf sich einleuchtenderweise als explodiert betrachten. Der originelle Buchkrieg erweist sich bald als ebenso ideal für verregnete Nachmittage wie für heiße Kurzgefechte in der U-Bahn und ist sogar noch als Ergänzung zum jüngst erschienenen „Star Wars"-Rollenspiel geeignet. Möge die Macht mit den Bücherwürmern sein…

MECHWARS – KAMPF UM DIE INNERE SPHÄRE

Wer mehr Zeit, eine freie Tischplatte und zwei bis fünf TechBattler sein eigen nennt, kann aber auch mit dem neuen Sproß des im frühen 4. Jahrtausend angesiedelten „BattleTech"-Szenarios mächtig was losmachen. Im Unterschied zu den gewohnt taktischen Auseinandersetzungen Mech gegen Mech (Ihr wißt schon, das sind diese riesigen, von Menschen gesteuerten Kampfroboter) oder Raumjäger gegen Raumjäger läßt man sich bei Mechwars freilich auf die große Strategie ein: Das gesamte Raumgebiet der „Inneren Sphäre" wird hier zum Sandkasten, wo die Eroberung der untereinander zerstrittenen fünf „Häuser" das Ziel aller Mühen ist.

Zu diesem Zweck breitet man erst mal den großformatigen Spielplan aus Papier aus und verteilt die Rollen – je nachdem, wie viele Herrscher mitmischen, gibt die Anleitung feste Startpositionen vor. Dabei werden die (in Regionen eingeteilten) fünf Großterritorien mit Pappcountern belegt, welche entweder reguläre BattleMech-Regimenter, Söldnereinheiten, Sprungschiffe, Industriezentren oder sogenannte „Anführer" symbolisieren. Bei letzteren handelt es sich um szenarioabhängige Einzelpersönlichkeiten, mit denen sich Gefechtsvorteile herausschinden lassen. Letzten Endes geht es also auch hier um Raumschlachten, wenn die Imperatoren in spe reihum ihre von Sprungschiffen transportierten Truppen ziehen und mit Hilfe eines verhältnismäßig einfachen Würfelsystems gegnerische Festungen erobern.

Flankiert wird der Weltraumzoff durch ein Finanzsystem samt Spielgeld, bei dem jede von den eigenen Leuten besetzte Provinz pro Runde eine bestimmte Summe an Steuergeldern abwirft. Anlagemöglichkeiten für das gute Bare wären z.B. die Neuaufstellung von Kampfeinheiten, der Bau von Sprungschiffen und weiteren Industriezentren oder auch mal 'ne kleine Forschungsinvestition. Hinzu kommen noch Zufallsereignisse wie Technologie-Durchbruch, kostenloser Aufbau neuer Armeen, Bestechung von Anführern und dergleichen mehr. Ein knobeliger Grübelspaß also, der vom nicht übermäßig umfangreichen Regelwerk im allgemeinen recht ordentlich, wenn auch gelegentlich erst auf den zweiten Blick kapiergerecht, in Szene gesetzt wird.



DIE GRATIS-ZUKUNFT

Bereits auf den ersten Blick verlockend ist die Verlosung, wo es auch im Jubiläumsmonat wieder unsere originalen Rezensionsexemplare zu gewinnen gibt. Die kostenlose Zukunft steht dabei prinzipiell allen Einsendern offen, die uns auf einer Postkarte eine der beiden folgenden Fragen beantworten können: In welchem deutschen Taschenbuchverlag ist bereits eine ganze Reihe von BattleTech-Romanen erschienen? Und welcher speziellen Alien-Rasse gehört Han Solos zotteliger Copilot aus „Krieg der Sterne" an? Letztes Mal ging es übrigens um Robert E. Howard und die Liebesgöttin; wer's gewußt hat, darf sich probeweise in die Ruhmeshalle beamen und dort nach seinem Namen suchen. (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Starfighter Battle Book

Spielmaterial: 66%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 77%
Besonderes: So ein Buch-Krieg ist an sich schon etwas ganz Besonderes, oder?
Schwierigkeit: Für Einsteiger
Preis: ca. 29,– DM
Bezug: Welt der Spiele
Am Martinszehnten 5

Mechwars

Spielmaterial: 73%
Spielregeln: 70%
Spielreiz: 81%
Besonderes: Vor Spielbeginn müssen viele kleine Pappchips aus der „Fassung" gedrückt werden.
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 69,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

Nach der Laser-Show im vorigen Monat stand zum Jubiläum (5 Jahre Coin Op, darauf einen Jägerkleister!) wieder ein traditioneller Spielhallenbesuch an – mit dem Anlaß entsprechend abwechslungsreicher Ausbeute!

DAYTONA

Sega macht's möglich: Wer geglaubt hat, mit Namcos „Ridge Racer" sei das Ende der Fahnenstange im digitalen Automobilsport erreicht, der irrt gewaltig! Die Japaner schufen hier eine Rennmaschine, die virtuelles Rasen in Perfektion ermöglicht – man verliebt sich dabei auf Anhieb in die geniale Optik, denn so wahnsinnig schnelle Polygongrafiken und so grandioses Texture Mapping gab's bislang noch nicht. Aber auch die inneren Werte stimmen, zumal von der üppigen Auswahl an Strecken und Spielmodi bis hin zur atemberaubenden Fahrt im Rückwärtsgang schon einiges geboten wird. Ein besonderes Schmankerl sind die vier Blickwinkel, welche die Flitzerei zum einen übersichtlicher machen und zum anderen die polygone Umgebung erst so richtig zur Geltung bringen. Was soll man noch groß erzählen, die Wirkung dieses Automaten muß man am eigenen Körper *erfahren*: Hier tanzt der Bleifuß eine Adrenalin-Polka vom Allerfeinsten!

REVOLUTION-X

Was macht ein altgedienter Arcade-Hersteller wie Midway, um dem Publikum den soundsovielten Ballerautomaten in klassischer „Operation BPS"-Manier schmackhaft zu machen? Nun, er greift tief in die Portokasse und engagiert eine altgediente Tanzcombo wie Aerosmith, die sich dafür als bedauernswertes Entführungsopfer zur Verfügung stellt! Okay, solange er den Mund hält, könnte man deren Sänger Steven Tyler ja auch durchaus für eine Prinzessin halten. Zumindest im Dunkeln, von hinten und aus sicherer Entfernung…

Um nun alles wieder ins Lot zu bringen und das wertvolle Kulturgut für die Menschheit zu retten, dürfen bis zu drei Spieler nach den am Gerät montierten Maschinenpistolen greifen und auf alles ballern, was sich bewegt. Die feindlichen Horden haben ihren Auftritt meist in Hubschraubern oder Panzern, aus denen dann Hunderte von Musikbanausen stürmen. Anfangs richtet man gegen sie mit seinen Plasmaschüßchen zwar eher wenig aus, doch zum Glück spendieren ein paar getroffene CDs oder E-Gitarren kräftigende Extras wie Kanonen und Mehrfachschüsse. Rein spielerisch unterscheidet sich die Maschine somit kein Gramm von anderen Vertretern des Genres, aber immerhin muß man sich hier nicht durch den vietnamesischen Dschungel quälen, sondern darf allerlei Discos und Nachtclubs mit hübschen Stripperinnen heimsuchen. Und das entscheidende musikalische Plus erhält der Automat natürlich durch sein DCS-Soundsystem, das naheliegenderweise lauter Aerosmith-Hits wie „Walk this Way" oder „Eat the Rich" durch die Lautsprecher pumpt. Die Fans von bemoosten Spielkonzepten und in Ehren ergrauten Rockern werden also bestens bedient.

WWF ROYAL RUMBLE

Leute mit so ausgeprägtem Geschäftssinn wie Hulk Hogan haben längst erkannt, daß sich aus einem schwitzenden Männerkörper mehr herausholen läßt als gelegentliche TV-Auftritte oder eine Karriere als Plastikpüppchen im Spielwarenregal. Und so schiebt der Fleischberg nun zusammen mit berühmten Kollegen wie Randy Savage, Lex Luger oder dem Undertaker bei Data Easts neuestem Flipper eine ganz und gar nicht ruhige Silberkugel:
Passend zum Körperumfang der Stars ist der leicht überdimensionierte Kasten auch ein kleines Ausstattungswunder, denn vier Flipperarme, dreifache Targetbänke und ein kräftiger Rüttelmotor sorgen hier für eine weitgehend naturgetreue Verflipperung des schwergewichtigen Spektakels. Der Arcade-Wrestler muß dabei bestimmte Aufgaben bewältigen, z.B. die Fanglöcher, mit denen ein Sechs-Ball-Spiel gestartet wird, treffen oder Ringfallziele versenken, wodurch sich dann diverse Gürtel ergattern lassen. Wirklich cool hingekriegt hat man die typischen Brunftschreie der einzelnen Fleischklopse, die ein Meister seines Fachs digitalisiert haben muß. Alles in allem ist dieser WWF-Pinball damit schon eine durchaus empfehlenswerte Möglichkeit, sich ein Viertelstündchen lang abzureagieren!

FREDDY - A NIGHTMARE ON ELM STREET

Flipper-Produzent Gottlieb machte einen Alptraum wahr und aus Pizzagesicht Freddy Krueger eine Kugelei mit viel Liebe zum gruseligen Detail. Den Freunden von Wes Cravens Kult-Schocker(n) werden also massenhaft schaurigschöne Gimmicks offeriert; z.B. spuckt Freddys Kopf Silberkugeln auf die Spielfläche, während seine Rasiermesserpfote die Bälle von der Rampe wirft. Ausgesprochen gut gelungen sind auch die markerschütternden Kommentare Mr. Niceguys, die 1:1 von der Zelluloidvorlage übernommen wurden. Ein Besuch in der kugeligen Elm Street lohnt sich damit auf jeden Fall – solange man nur ja nicht aus Versehen einschläft...

THE FLINTSTONES

Yabba-Dabba-Doo, die prähistorische Kugelei zum diesjährigen Kino-Hit ist da! Hersteller Williams packte nicht nur die optischen Highlights des Films (etwa Freds steinigen Arbeitsplatz und andere Sehenswürdigkeiten von Bedrock) in bzw. auf sein Gerät, sondern untermalte sie auch mit den originalen Stimmen der Schauspieler sowie nicht minder originalen Musikstücken. Als flippiger Neandertaler muß man hier neue Jobs für Kumpel Barney auftreiben, beim berühmten „Bedrock Derby" Dinos reiten oder Fred zum Knochen-Bowling begleiten. Das urige Spektakel wird durch viele witzige Gags verschönert, so beschleunigt etwa die „Felsensäge" die Kugeln im Multiball-Modus, während die zahlreichen Höhlenrampen den Spieler bloß hinters Licht führen wollen. Insgesamt kann die Aufmachung dieses Steinzeitspaßes ohne weiteres mit dem großen Kinovorbild mithalten, weshalb es auch nur ein Fazit geben kann: Just Yabba-Dabba-Doo it! (Manuel Semino)

VORSCHAU

Wir schmücken den Baum schon am

25. NOVEMBER!

Knapp vier Wochen vor dem Christkind selbst decken wir Euch dieses Jahr den Gabentisch mit einer **WEIHNACHTSAUSGABE** vom Allerfestlichsten! Da wird es Preview-Ausblicke auf das kommende Amiga-Jahr geben und natürlich ein Test-Fest für Euren Wunschzettel – mit Action-Hämmern wie **ZEEWOLF, ALIEN BREED: TOWER ASSAULT** und **SKELETON KREW**, mit Mega-Sport wie der **PGA EURO TOUR** oder dem CD-Racer **MEGARACE**, mit heißen Spitzenkonvertierungen wie der von **SIM CITY 2000** und last but not least mit **OLDTIMER**, dem ersten Voxel-Game für den Amiga!

Tolle Preisausschreiben, auf Mark & Bein getestete Lösungshilfen und gerade zu Weihnachten nützliche Specials vom Schlage einer **MARKTÜBERSICHT: SPIELE-MUSIK & INTERAKTIVE SCHEIBEN** sind ohnehin Ehrensache, genau wie der große Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** – in vier Wochen mit den Antworten auf die Fragen **WELCHES CD-ROM IST DAS RICHTIGE?** und **WIE KRIEGE ICH GAMES VOM CD^{32} AM A1200 ZUM LAUFEN?**

Kurzum, wer den bunten Joker-Baum verpaßt, kann diese Weihnachten gleich ganz vergessen. Daher unser Tip: Seid ab 25. November am Kiosk oder holt Euch gleich das preiswerte Abo, greift die Prämie ab und feiert noch ein paar Tage eher!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Pfinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 Computer	67, 105	Media Points	25
Arktis	87,89	Micro Magic	101
Arxon	91	MicroProse	9
Bachler	91	MLC	28
Bergler	59,99	Okay Soft	59
Call + Play	29	Omega	6
Computer Center	2	Pawlowski	119,120
Cross Computer System	92,93	Quick Soft	27
El Dorado	15	Royal Soft	97
Esser	97	Softsale	21
GTI	37,45	Software 2000	11
Hormann	64,65	Sparschwein	97
ICP Commodore '94	23	Versand 99	26
Joker Verlag	31,35,37,45,49,79,83	Vesalia	33
Joysoft	111	Wial	103
Jugdment Day	40,41	Poster:	Gremlin
Lill Laserdruck	63	Poster:	Joker Verlag
Mallander	18,19		